ミュウがもらえる応募券は35Pに
NINTENDO
ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ
平成9年12月1日発行(毎月1回1日発行)
第13巻第12号(通巻273号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可
NINTENDOは任天堂の登録商標です。
ファミマガ64
1997
12月号
590 YEN
●ポケモンならこの人におまかせ!
トランセル種市の
ポケモンリーグ
●君だけに教える㊙情報ぶち抜き28P!
任天堂スクープ7連発!
ディディーコングレーシング
バンジョー・カズーイ/コンカーズクエスト
ゼルダの伝説/ヨッシーストーリー/F-ZERO64/ポケットモンスター金・銀
開発者密着完全攻略
●パワプロくん人形プレゼント付き
実況パワフルプロ野球4
テクニック講座!!
●こうすれば日本は勝てるの巻
実況ワールドサッカー3
●今年の冬はN64で決まり!
豪華絢爛!ぶっとび最新速報
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー
電流イライラ棒
ハイパーオリンピック イン ナガノ64
ぷよぷよSUN64/エルテイル
ファミスタ64ほか

BANPRESTO
超魔神英雄伝
ワタル
まぜっこモンスター

Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ

新しいもんペットの誕生!!

企画レッドカンパニー、監修広井王子がおくる「超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター」

さあ君も。「ワタル」シリーズのヒロイン、忍部ヒミコ（しのびめひみこ）といっしょに、
TVアニメ「超魔神英雄伝ワタル」に登場するペットモンスター
「もんペット」を育てよう!
きみは、何種類のかわいい「もんペット」たちに会えるかな?

'97年12月発売予定

★育成シミュレーション　★予価3,800円（税別）　★容量:4M+64K

株式会社バンプレスト　千葉県松戸市松戸1230-1　〒271　※バンプレストはバンダイグループの一社です。

バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!

●価格はメーカー希望小売価格です。　●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。　●表示価格は、全て税別となっております。　●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

発売号より
発売！
情報をお届けします！
リニューアル
10月23日発売号は
新装記念!!
1 スクープ
満載炸裂 RPG＆美少女大特集!!
2 非売品＆貴重品 大プレゼント!!
発行 Tim 徳間書店／インターメディア・カンパニー

次号10月23日
プレマガ
PlayStation Magazineは
PSソフトの
木曜発売に
あわせて
隔週木曜
だから、1日早く
よりくわしく

KEMCO

飛び出す

2人対戦可
振動パック対応

イメージガール
吉田 忍

全天候型バトルラリーゲーム
トップギア・ラリー
予定価格6,980円(税別)

※画面は開発中のものです。

キリトリ線

トップギア・ラリー
64ソファプレゼント 予約カード

〒
ご住所

ふりがな
お名前 男・女 歳

TEL

店名スタンプ欄

※お店の人に証明のスタンプをもらってください。

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。

キリトリ線

スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、ＳＦＣはスーパーファミコン、ＧＢはゲームボーイ、ＶＢはバーチャルボーイの略です。「ＤＤ専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と使用可能な外部バックアップ名を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

今号の表紙

●表紙／ディディーコングレーシング
●表紙デザイン／保坂一彦
©RARE. Game by Rare.Diddy Kong and banjo characters licensed by nintendo.
11月21日発売予定　6800円（税別）
言わずと知れた「レア社」開発によるレースゲーム。記事をみてお気づきの方もいるとは思うが『スーパーマリオ64』『パイロットウィングス64』『ウェーブレース64』『マリオカート64』の最高の要素をレアの手法によって新次元へと導いた作品である、とNOAオフィシャルブック記事担当もベタ褒めしている。もちろん、編集部でも絶賛の嵐なのだ。P35を参照してイベント会場へ行ってプレイしよう。

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員／曽根丈詞・村田憲生　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・中谷至　〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント／〔東京〕種市真澄・吉田英央　〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之〈販売部〉●部長／遠藤剛　●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰　●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明・本間彰　●アシスタント／関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●マネージャー／福成雅英　●スタッフ／石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・豊田恵　●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・堀口陽平〈ＮＣＣ〉●マネージャー／牛尾滋昭　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・森田智子・山内恵美　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●ＡＤ／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章・青木雅　●編集／高島一仁・松村浩次　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・株式会社サイドブレーン・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社トッパンフォトタイプアート　●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問は℡ 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

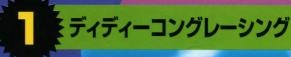
CONTENTS

1997 12月号 ファミマガ64

任天堂スクープ9連発！ from NINTENDO POWER

●広告に関するお問い合わせはTEL03-5569-6215までお願いいたします。 ●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

レアワールド ピックアップ

11月21日に発売の『ディディーコング～』と本誌だけの独占で『バンジョー～』と『コンカー～』を大公開!!

レア社情報9連発!!

来月から続々と発売される任天堂＆レア社が開発中のゲームを一挙に連発公開!! アメリカ直輸入の本誌だけの完全独占情報を熟読せよ!!

2 バンジョー・カズーイ（仮称）

3 コンカーズクエスト（仮称）

ファミマガ64編集部が読者のキミだけに教える

任天堂独占

ニンテンドウワールドピックアップ

日本だって負けてはいられない!!　12月から始まる任天堂ソフトの発売ラッシュに乗り遅れるな!!

4 ゼルダの伝説（仮称）

5 ヨッシーストーリー

6 F-ZERO64（仮称）

7 ポケットモンスター金・銀

ニンテンドウヘッドライン

12月から開始されるSFC書き換えソフトの全貌とシステム、さらにスペースワールドの情報を完全速報!!

8 ニンテンドウパワー情報

9 速報!!ニンテンドウスペースワールド'97

レースをしながら世界を大冒険

今までのレースゲームは、いろいろなコースを早く走ることが目的であったが、『ディディーコングレーシング』には、レースにもいろいろなルールがあり、さらに目的も別のところに存在する。レースと冒険が一緒になった、新感覚のレースゲームなのだ!!

⬤レースだけでなくアイテムやコース探しなどの要素が盛り込まれている

世界最速のレーサーになりウィズピッグを倒す

島に平和を取り戻すためアニマルキャラが大集合

このゲームの最終的な目的は、ティンバーアイランドに突如出現し、島の誇りであるレースコースを封印してしまったウィズピッグをレースで打ち破ること。その目的のもと、我こそはと終結したのが、ディディーコングを始めとする8体のアニマルキャラクタたちだ。ウィズピッグによって封印されたコースを解放しながら、彼らの中から最速のキャラクタを選び出しウィズピッグに挑戦する。8体のアニマルキャラクタは、それぞれが仲間でもあるが、レースのなかではライバルでもあるのだ!!

俺様よりも速いヤツはどいつじゃ!!

大ボス ウィズピッグ

他人の楽しみをジャマすることが生きがいの宇宙一の大悪党。魔法の力により今まで数々の星を破壊してきた

⬤レースでは仲間が手強いライバルに!!

発売1ヵ月前の詳細速報!!
ゲーム内容からコース、操作まで丸ゴト見せる!!

ディディーコング レーシング

レア社が極秘裏に開発を進め、来月に任天堂から発売される『ディディー～』は、一体どんなゲームなのか!? 皆が抱いている疑問について編集部が総力を挙げて解明!!

N64	任天堂	レース
	11月21日発売予定	内部バックアップ（3）
	予価6800円	コントローラーパック（1）
		振動パック対応

封印されたコースをバルーンで解放!!

ウィズピッグが封印したコースは、ゴールドバルーンを入手することで、扉を開けてコースインすることができる。各コースには、クルマ、ヒコーキ、ホバークラフトの3種類のビークル（乗り物）が設定され、8体のキャラクタ同士でレースを行い、1位でフィニッシュすると新たにゴールドバルーンを入手できる。レースに勝利してティンバーアイランドのすべてのコースを解放するのだ。

ホバークラフト

⬆陸上（コース内、コース外を問わず）でも水上でも高速で走行することができる

ヒコーキ

⬆基本はプロペラタイプの飛行機だが、一時的にジェット噴射することもできる

クルマ

⬆F-1タイプのマシンを使用。スピードは低下するが、水の上を進むことも可能

⬅勝利してゴールドバルーンを入手!!

ゴールドバルーンをゲット!!

レースでNo.1を決める

⬇1位でのフィニッシュを目指しスタート!!

⬆ライバルは仲間のキャラクタだ!!

※画面写真はすべて海外版のものです

レースの形式は全部で7種類

同じコースでもルールが変化して新たなゲームになる

ウィズピッグにより封印されたティンバーアイランドのコースは20以上にものぼる。プレイヤーは各コースの封印を解いていくわけだが、それだけで終わるわけではない。ゲームのなかには、全部で7種類のルールが設定され、同じコースでもルールが異なると、まったく違ったゲームになるのだ。ここでは、全7種類にのぼるゲームのルールをすべて解説するぞ。

⬆ソフトの中に7種類のゲームが詰まっている

1 ゴールドバルーンチャレンジ

ライバルを抜き去り1位でゴールせよ

仲間のキャラクタと一緒にレースを行い、すべてのキャラクタを後ろに従えて1位でゴールを目指す。ゲームの基本となるルールのレースだ。トップになるためにはテクニックだけでなく、アイテムの利用やショートカットコースの発見などが重要になってくる。優勝するとゴールドバルーンを入手することができる。

⬆ひとたびレースが始まれば、仲間のキャラクタはすべてライバルとなる!!

仲間がライバル!!

➡抜きつ抜かれつの壮絶なレースが展開

ショートカットを探す

➡ときには通常のコースを外れることで、思わぬショートカットができることもある!!

アイテムの有効利用

➡アイテムを利用して邪魔をしたり、マシンのスピードを上げるのは別に卑怯じゃないぞ!!

ドライビングテクニック

➡ドリフトを利用してコーナーを攻めるのが、最速ラップの最も基本的なテクニック!!

2 シルバーコインチャレンジ

シルバーコインを取りもらさず走る

ゴールドバルーンチャレンジと同じコースを利用するのだが、新たにシルバーコインの要素が加わり、より難易度が増したルールになっている。コース上にある8枚のシルバーコインをすべて入手し、同時に1位でフィニッシュしなければならない。シルバーコインは、ビークルで接触するだけで入手できるが、常に理想のライン上にシルバーコインがあるとは限らない。ときには、コースの外に設置されている場合もあるのだ。

シルバーコイン

➡コース外にあるコインは、コースアウトして取りに行くしかない!!

➡プレイヤーには、コインの配置にあったラインどりが要求される!!

シルバーコイン8枚+1位でクリア!!

⬅⬆シルバーコインを取ると、画面左に入手したシルバーコインが1枚ずつ積み重ねられていく

➡ただ単に1位でゴールするだけではナイ

3 トロフィーレース
4つのレースで総合得点を競う

4種類のコースを使用して、各コースごとの順位でポイントが加算されていく。全4レース終了後の総合ポイントで最終的な順位を確定するレースだ。すべてのコースでムラなく走るテクニックが必要になる。また、ライバルとして登場してくる仲間キャラクタのレベルも上がり、し烈なレースが展開される。見事総合優勝すると、黄金のトロフィーが授与される。

アイテムを使用しての進路妨害をしてでも上位でフィニッシュ!!

ポイントを積み重ねていき、総合順位を仲間と競う

最速の証

ウィズピッグのゴールドトロフィーが勝利を証明する

4 ボス戦
巨大なエリアボスと1対1のレース!!

ウィズピッグの手先として送り込まれたボスキャラクタと、1対1で勝負する。もちろんレースでね。ボスキャラクタはどれも巨大な怪獣タイプ。プレイヤーに幅寄せしてきたり、踏みつけたりとさまざまな進路妨害を行ってくる。プレイヤーも負けじとアイテムを使用して、ボスキャラクタに対抗しながらレースを行うのだ。

中ボス

デカキャラのバンジョーもこのとおり。ちっちゃく見える!!

アイテムを使用するポイントも重要になってくる

5 ボーナスゲーム
バトル形式のレースで4人までの対戦も可能

コース上のどこかに隠されているカギを入手すると進入できるエリアでプレイできる。内容は、速さを求めるレースではなく、アイテムを利用したバトルゲーム。1人から4人までの同時プレイも可能。ティンバーアイランドのなかには、全部で4つのボーナスゲームのコースが封印されている。

カギで開けて入る!!

カギはコースのどこかに隠されている

4分割画面で対戦!! ライバルを妨害しよう

恐竜のタマゴをヒコーキで自分の陣地に運んでいくゲーム

6 チャレンジゲーム
中央エリア内でタージと勝負!!

お助けキャラのタージ（詳しくは17Pを参照）を相手に1対1でレースを行う。コースは特別なサーキットではなく、ティンバーアイランドのフィールドで行い。Nキューブマークのフラッグでコースが表示される。タージに勝つとゴールドバルーンがもらえる。

手加減しませんヨ!!

島を1周すればゴール!!

魔法の絨毯に乗って飛んでいくタージをビークルで追いかけていけ!!

7 トラックス
ライバルは自分自身 100分の1秒を刻め

レースコースを利用して究極の走りを追求する。最速ラップを叩き出すとゴーストが出現し、さらなる意欲を掻き立てられるぞ。また、単独でのタイムアタック以外にも、仲間キャラとのレースや4人までの同時プレイも楽しめる。

謎のゴースト出現!!

T.T.のゴーストが出現!!

1プレイヤー時のタイムアタックでは、自分の最速ラップをゴーストとしてセーブすることも可能

異なったビークルによる対戦レース!! ビークルの種類によってルートも変わってくる!!

楽しみ方いろいろのゲームモード

アドベンチャーとトラックモードの2つで1～4人まで楽しめる

遊べるゲームモードは、アドベンチャーモードとトラックモードの大きく2種類。このうち、ゴールドバルーンを集めながら、いろいろな形式のレースにチャレンジしていくのはアドベンチャーモードで、1人プレイ専用になっているぞ。もう1つのトラックモードは、ゲームに収められている各コースについて、ベストタイムを測ったり、2～4人まで参加できる対戦を楽しむことができる。

⇧アドベンチャーモードは、扉で区切られたティンバーアイランドを冒険していく

レースで冒険する アドベンチャーモード

アドベンチャーモードの舞台となるティンバーアイランドは、中央エリアと4つのゾーンに分かれている。中央エリアと各ゾーンのロビーは扉でつながっており、さらに各ゾーンのロビーから、4つのレースコース、ボス戦コース、ボーナスゲームのコース、トロフィーレースの入口へとつながっている。各ゾーンでは、これらのコースを使ったさまざまなレースに、左に示すような順番で挑戦していくことになるぞ。

順番は、まず最初は「ゴールドバルーンチャレンジ」に挑戦。これをクリアすると、ゾーンのボスと1回目の対戦となる。これに見事、勝利を収めれば「シルバーコインチャレンジ」に挑戦できる。クリアすれば、ボスと再度対決となり、これに勝利すれば「トロフィーレース」に挑戦できるぞ。

中央エリア

⇦4つのゾーンと扉でつながる中央エリア。冒険はここからスタートするのだ

⇦中央エリアにあるゾーンの入口の扉をくぐると、まずこのロビーに到達する

各ゾーン内のレースの流れ

- ゴールドバルーンチャレンジ（コース①～④）
- ボス戦・1回目
- シルバーコインチャレンジ（コース①～④）
- ボス戦・2回目
- トロフィーレース
- ゾーンクリア!!

⇧トロフィーレースに参加するには、2回目のボス戦に勝利することが条件となる

⇧ゾーン内のコースのどこかに落ちているカギを入手すれば、ここに進めるように

⇧ボス戦コースへ進むには、決められた形式のレースをクリアしなければならない

⇧各コースに入るには入口の扉に書かれた数字の数だけ、ゴールドバルーンが必要

記録挑戦と対戦が可能 トラックモード

ゲーム中のコースで純粋にレースだけを楽しむならコレ。練習走行や、コースレコードに挑戦できる「タイムトライアル」のほか、2～4人まで参加できる対戦が楽しめる。対戦では違う種類のビークルで勝負することもできるぞ。

⇧1人で遊ぶときのみ可能なタイムトライアル。ベストタイムの走りを再現するゴーストが一緒に走ってくれるぞ

⇦⇧対戦は、もちろん4人まで参加可能。違うビークルを選択できるコースなら、異種ビークル対戦もできちゃう

異なるビークルでもOK!

ゴリラにクマにネズミにカメに…。みんな個性的なレーサーたちなのだ

レースで熱いバトルを繰り広げる8匹のレーサーたち。彼らにはそれぞれ、加速、重量、操作、最高速の4つについて特徴がある。加速力はあるが最高速が遅いヤツや、スピードはあっても操作が難しいヤツなど、その走りはどれも個性的！ ここではそんな動物レーサーたちを、4つの特徴とともに紹介していく。また、彼ら8匹をサポートしてくれる、不思議な仲間の存在にもふれていくぞ。

最速を目指す8匹のキャラクタ

スピードや操作性など、それぞれに特性が異なるアニマルレーサーたち！

RACE CHALLENGERS

コンカー

ディディーやバンジョーと仲良しの冒険好きなリス。ディディーの助っ人として駆けつけたものの、ただ単に新しい冒険がしたいだけなのでは…

加速2	重量2	操作2	最高速2

ディディー

コングカントリーで大活躍をした彼。今回は親友であるティンバーのSOSを受け、ティンバーアイランドで暴れるウィズピッグを追放するために、レースに挑戦する

加速2	重量2	操作2	最高速2

クランチ

ディディーをつけまわす、クレムリン族のスパイ。ディディーを尾行しているうちに、ティンバーアイランドまでやって来てしまった

加速1	重量3	操作1	最高速3

ティップタップ

ピプシーと同じくティンバーの友人。参加してはみたものの、カメだけに（？）あまりレース好きではない様子

加速2	重量1	操作3	最高速2

バンジョー

コンカーに負けず劣らず冒険が大好きなクマ。ディディーを手助けするため、ティンバーアイランドにやってきた

加速1	重量3	操作2	最高速3

バンパー

スリルとスピードが大好きなアナグマ。スピード狂である彼は、ウィズピッグを追放するためというよりも、レース自体に誰よりも興奮を感じている

加速2	重量2	操作2	最高速2

ピプシー

ティンバーと友達の、ネズミの女の子。ちょっぴり負けず嫌いの彼女。レースでもその性格が出そうだが…

加速3	重量1	操作3	最高速2

ティンバー

ティンバーアイランドに住む陽気なトラ。友達の力を借りて、ウィズピッグの追放に立ち上がる

加速2	重量2	操作2	最高速2

CHAMPION!

ドラムスティック

ティンバーアイランドで一番のレーサー。だがウィズピッグの出現以来、行方不明に…

RACE SUPPORTERS

タージ

ティンバーアイランドに住む魔人。レースに勝つとゴールドバルーンをくれたり、中央エリア探索のために、ビークルをチェンジしてくれる。

T.T

ティンバーアイランドに存在している、すべてのレースコースを監督管理している。その姿にふさわしく（？）、タイムトライアルの計測が彼のお仕事なのだ。

3種類のビークルを操縦する

コースをかっ飛ばす3タイプの乗り物の操作方法を伝授!!

レースで使用できるビークルはクルマ、ホバークラフト、ヒコーキの3種類。アドベンチャーモードではコースごとに、これら3つのビークルを乗り換えて、レースに挑戦していくことになる。どのビークルも3Dスティックの左右でカーブ、Aボタンがアクセル、Bボタンがブレーキという基本操作は同じ。ただ、形状の違いから地形による得手不得手や、操作方法が微妙に異なっているぞ。

操作の異なる3種類のビークルを乗りこなして、トップを目指していくのだ！

3種類のビークルごとに可能な操作方法が異なる

ビークルには、そのビークルでしかできない操作がある。操作方法とともに、それらを紹介していくぞ。また、すべてのビークルは、スタート時にダッシュで飛び出す「ロケットスタート」が可能だ。

ロケットスタート

どのビークルでも可能な、スタートダッシュのテクニック。スタートする瞬間、タイミングよくAボタンを押すことで、一気に加速して飛び出すことができる

クルマ

おもに地上を走るためのビークル。水上も一応走ることができるが、地上と比べて格段にスピードが落ちる。クルマの特徴は、やはりドリフトができる点だろう。

重心移動

ジャンプ中はジャンプの距離を変える重心移動が可能

クイックターン

RトリガーとBボタンを押しながら3Dスティック下

バック

Bボタンを押しながら3Dスティックの下でバック

ドリフト

Rトリガーを押しながらカーブするとドリフトが可能

ホバークラフト

水上で抜群の性能を発揮するビークル。コントロールがやや難しくなるものの、地上も走ることができる。クルマと同様に、ジャンプ中の重心移動が可能になっている。

ジャンプ

Rトリガーでジャンプ。ジャンプ中の方向転換も可能

ヒコーキ

コース上の空中をビュンビュン飛んでいけるビークル。路面による影響を受けないので、クルマやホバークラフトでは行けない場所も通ることができる。可能な操作も独特なものばかりだ。

宙返り

上昇下降中にRトリガーを2回押せば縦回転ができる

ローリング

左右移動中にRトリガーを2回押せば機体が横に回転

急旋回

Rトリガーを押しながら左右移動すると急旋回できる

ビークルのスピードをアップする2つの要素

コース上のバナナやダッシュプレートを利用すれば、ビークルのスピードをアップさせることが可能。バナナはコース上に落ちていて、1つ取るごとに最高速度が上がっていくぞ。ダッシュプレートは通過の瞬間、一時的に速度を増すもので、通過するときにAボタンを一瞬離せば、スピードアップを長く持続することができる。

ブーストで一気に加速！ Aボタン離しに成功すると、ブーストが緑になるぞ！

ダッシュプレート

コース上の赤と黄のストライプがダッシュプレート。通過すると…

バナナ

バナナによるスピードアップは10段階まで。それ以上はアップしない

Zトリガーで発射!!

⬅⬆コース上のバルーンアイテムは、接触すれば取ることができる。取ったアイテムはZトリガーを押せば使用できるぞ

コース上に置いてある「バルーンアイテム」を取れば、他のレーサーをじゃまするアイテムが使える。バルーアイテムは全5色。色によって効果が異なっているぞ。さらに、これらはレース中にパワーアップしていくことが可能だ。

パワーアップしていくアイテム

3段階に進化する 5種類のアイテムで 相手の走りを妨害!!

同じ色を連続で取るとパワーアップしていく

バルーンアイテムで使用できる5種類のアイテムは、レース中に3段階までパワーアップさせることができる。パワーアップの方法は、まずバルーンアイテムを1つ取る。その後、それを使用しないで同じ色のバルーンアイテムを連続して取っていけばいいのだ。

⬆パワーアップへの第1歩。まずは、バルーンアイテムを1つ取りましょう

進化した!!

⬅⬅取ったアイテムを使わずに同じ色のバルーンアイテムを取る画面左下のアイテム表示に注目！

ミサイルバルーン

前を走るレーサーにミサイルを発射できる。パワーアップするとミサイルの種類や弾数が変化。

第1段階	第2段階	第3段階
ミサイルを1発撃つことができる。弾はビークルの向く方向に発射	近くのレーサーを追尾する、誘導ミサイルを1発撃つことができる	誘導ではなくなるが、ミサイルをなんと、10発も撃てるように！

おじゃまバルーン

コース上にトラップを置ける。パワーアップによって置けるトラップが変化。

第1段階	第2段階	第3段階
踏んだ者をスリップさせる、オイルを落とすことができる	接触したレーサーを吹き飛ばすトゲトゲのバクダンを置ける	接触したレーサーを一定時間閉じ込める、シャボン玉を置ける

ダッシュバルーン

ブーストでビークルの速度を一時的にアップ。パワーアップするほど、加速力が上がる。

第1段階	第2段階	第3段階
第1段階のダッシュ。加速力はダッシュプレートと同じぐらいだ	ダッシュの速度がややアップ。カーブでの使用はちょっと危険か？	ダッシュ力抜群！ その分、ビークルのコントロールが難しいぞ

磁石バルーン

前をいくレーサーを磁力で自分に引き寄せる。連続で取ると磁力がアップ。

第1段階	第2段階	第3段階
ごく近くにいるレーサーを引き寄せる。まだまだ、磁力は弱め	第2段階なら、ある程度離れたレーサーでも引き寄せられる	かなり離れたレーサーでも引き寄せられる。磁力も相当強力に

シールドバルーン

使用すると一定時間、他のレーサーのアイテム攻撃から身を守るシールドを張ることができる。

第1段階	第2段階	第3段階
一定時間、オレンジのバリアがビークルを包んで防御してくれる	第2段階はブルーのバリア。持続時間が、ややアップする	最長の持続力を持つ第3段階。バリアの色はグリーンになる

奇想天外なコースがいっぱい

地形、路面もさまざま 各所に秘密が隠されたレースコースが満載！

レースを展開していくコースには、さまざまな地形がある。通常のサーキットのようなタイプもあるにはあるが、ほとんどのコースが「これってレースコースなんかい!?」と叫びたくなるようなものばかり。しかし、どのコースも奇抜でありながら、タイムを縮められる要素が絶妙に盛り込まれているのだ。ここではそんなコースの数々を一挙に公開していくぞ！

⬇何の変哲もない普通のコースと思いきや…

恐竜が横切る！

⬆うお〜っ！ なんと恐竜がコース上に！ ドリフトでかわせ、かわせ〜!!

雪山を越えて…

⬅⬇雪に閉ざされた白銀の山間を飛ぶコースも！

あらゆる地形を切り抜けろ！

スリル満点！

⬆⬅お城の中の迷路のような狭い通路を通って、急流下りへ！

⬆トンネルで山の向こう側へ！

溶岩地帯も何のその！

⬆灼熱の溶岩地帯をヒコーキで突っ切れ!!

⬇南の島を思わせる、美しい海辺のコース！

リゾート気分♥

⬆砂浜に椰子の木が生えていたりなんかして、レースやってることを忘れちゃいそう

⬇溶岩地帯にホバークラフトでチャレンジ！

熱いっス！

⬆クルマのときは道に沿って、あくせく砂漠を走っていかなければならないが、ヒコーキならひとっ飛びだ！

ビークルによってコースの攻め方が変化

同じコースでも、操縦するビークルを変えることによって、まったく違った攻め方にチャレンジできる。とくに、クルマやホバークラフトで攻めるのと、ヒコーキで攻めるのとでは、かなり違ったライン取りが要求されるぞ。

ライン取りの選択やルート分岐が存在！

コースの各所にはライン取りの選択を迫られる場所がある。例えば、道の左右にバルーンアイテムとバナナがあるパターン。アイテムを取るかスピードアップを狙うか、状況に応じた判断が要求される。また、コースによってはルート分岐が存在するものもあるぞ。

どっちを取るか…?!

椰子の木をはさんで右にバナナ、左にバルーンアイテムが！

左側はアイテムがより取りみどり。これで他のレーサーを…

アイテムがいっぱい！

右側を通れば、バナナを取って大幅にスピードアップだ！

バナナがいっぱい！

暗く狭い通路を進んで行き着く先は…

右よりも狭くてグニャグニャした道…

おおっ！ さっきの出口より先か?!

通路から川に飛び出してきたぞ！

ショートカットが隠された場所も！

タイム短縮のカギをにぎる、ショートカットが可能な場所も、コース上のあちこちに用意されている。ショートカットにもいろいろあるが、中には正規のコースからはずれた近道が存在するところもあるぞ！ また、クルマでは効率の悪いラインでも、ヒコーキなら一気に短縮できる場合がある。

こんなところに道が！

しげみに洞くつの入口を発見。さっそく、中を進んでみることに！

洞くつというよりトンネルか？ 出口の明かりが見える

出口付近は急な上り坂に！ アクセルふかして、気合い一発登り切れ!! それっ、もう少し!!

追い抜いちゃった！

画面左上の順位に注目！ あれ～、いつのまにか順位が入れ替わっているぞ！

クルマは道に沿って大回り。ヒコーキならトンネルの入口まで一直線だ

ビークルによって大幅にカットできることも！

コース状況が変わる中レースを展開していく

コースにはレース中にコース状況が変化するものがある。具体例としては、まず海のコース。ここにはクジラが泳いでいるのだが、コース上のある場所を通ると、体を浮き上がらせて近道を作ってくれるのだ。また、急流のコースにある丸太は、ぶつかると回転し、接触する物をはじき飛ばす危険なトラップに早変わりするぞ！

丸太が回転！

他のレーサーが接触したのをきっかけに、丸太が回転！ はじき飛ばされちゃうよ～!!

水中にクジラで影が写ったと思うと、浮き上がって背中で道を作ってくれるぞ！

NOA オフィシャルブックからの直撃 スクープ

サンプルプレイでその実体に迫る

最新バージョンプレイによる本誌読者のためのスクープを掲載！
NOAOB取材班の緊急レポート

レアワールドピックアップ

BANJO-KAZOOIE

バンジョー・カズーイ（仮称）

N64	任天堂	アクション
	発売日未定	未定
	価格未定	未定

スクープSHOT！
サメと泳ぐバンジョー

恋人のピッコロを助けるため まずはカズーイを捜すんだ

いきなりだが、レアからの緊急ニュース。ハチミツ大好きな熊「バンジョー」に恋人がいることが発覚！
彼女の名前は「ピッコロ（Piccolo）」。バンジョーは、巨人にさらわれた彼女を救うために旅に出るんだ。もちろん、相棒のカズーイと共に。その途中では彼らの友達や不思議な力をもつシャーマンのマンボ・ジャンボの助けをかりながら島や沼、火山に森、そして砂漠などからなる16の世界を冒険していく。

マンボ・ジャンボ

⬆オープニングのデモ画面より。バンジョーと踊っているのがマンボ・ジャンボ

⬇右下に見えるドクロの家がなんとも不気味。もしかして左上のアイテムは…

⬆トーテムポールはマンボ・ジャンボも村の中心部に建っているぞ。目印にいいかもしれないね

⬆ここはマンボ・ジャンボの住処。魔法を掛けてもらってアイテムを取りに出かけるんだ

パズルピースを集めることで次の冒険への扉が開く

彼女を捜すために必要となってくるのが金のパズルピース（イラストでバンジョーが持っているのがそう）だ。このパズルピースは「スーパーマリオ64」でマリオが「スター」を集めて扉を開くために使ったのとほぼ同じで、次のエリアへ行くためのカギと思ってもらって間違いはナイ。このゲームではパズルピースを集めるとバンジョーたちを自動的に新しいエリアへワープさせてくれるんだ。

もちろん、そうそう簡単に見つかるものではないのは確かだ。例えば、カメラアングルを駆使して（Cボタンユニットを活用する）隠れた場所にあるものを発見したり、そこへ達するのが難しい所だったり、かなりのテクニックが必要だったり、敵に囲まれていたりするのである。

カメラアングルの操作は「マリオ64」と同じ。ただし、移動しながらの視点変更が可能なようだ

Cボタンユニットでカメラアングルをグリグリ変えるんだ

64ならではの3Dアクション

3D空間の世界をバンジョーは駆け抜ける。恋人を助けるため

立体的な空間がその世界に自分がいるような感覚をプレイヤーに与えてくれる

時には複数のピースを集める

「マリオ64」と異なる部分は、1つのエリアで複数のパズルピースを集める時があること。ちなみに最初のエリアから次の海岸へワープするためには3つのピースを集める必要がある。しかも、3つのうち1つはマンボ・ジャンボの助けを借りて白アリになり、丘へ登らなくてはならないといった謎解き要素を含んでいる。

ピースをすべて集めるんだ

やった！ 金のパズルピースを1つ見つけたぞ。ピースはエリアごとに数が決まっている

「ニンテンドウスペースワールド」に出展？

残念ながら、出展されるかどうかの公式リリースは任天堂サイドからは出されていない。しかし、このレポートを見てもらえばわかると思うが現状での完成度はとても高く、十分プレイヤブルなものであるのは確かだ。問題があるとすれば英語バージョンでの出展と日本での発売日。このへんはクリアしやすいので出展確率95％。

写真は今年のE3

任天堂始まって以来のにぎやかさを持っている2人だよね

また、NOAオフィシャルブックとはNINTENDO of AMERICAオフィシャルマガジン「NINTENDO POWER」のことです

アイテム・敵などをチラッと紹介

八角形のものがライフを回復させる

熊の像はバンジョーが1UPする

このタマゴはカズーイの武器になる

手前のオレンジ色の男は友達なんだ

白アリを突っつくカズーイがわかるかな

バンジョーは大振りなフックで攻撃

バンジョーワールドにはアイテム・敵・友達がいっぱい

登場するアイテムはなにも「金のパズルピース」だけではない。従来のアクションゲーム同様に体力回復、1UPなどももちろん存在する。これらのアイテムはフィールド上に置いてあることもあれば、敵や物体をたたいてアイテムを出現させることもあるんだ。この場合にバンジョーがするアクションはパンチを繰り出していることが多い。それ以外には後ろ宙返りや無敵状態（魔法を自分にかける）などがある。また、フィールド上で見る「音符」みたいなモノは「マリオ64」のコインのように一定数入手することでボーナスがもらえるようになっている。

冒険を進めていくうえで情報を入手するのもこのゲームでは大事。一見、敵かと見間違うような男も大事な情報をくれる友達なんだ。ここではアイテム、敵、そして彼らの動きを紹介しよう。

2人のアクションは2ダース以上!!

3Dスティックを使ったバンジョーとカズーイのアクションは全部で24以上もあり、このゲームの見せ場でもある。動きのいくつかは飛んだり跳ねたり、泳いだりするのはもちろん駆け足で走ったりと人間以上の動きを見せる。中でも印象的なのが泳ぎ。カズーイは水中を飛んでいるような動きをするるぞ。

目の前の黄色いのが音符（仮称）のアイテムだ

アクションは見ているだけで楽しいね

向こうに見えるのは海です

飛び立とうとしている瞬間の写真。カズーイの羽の動きが細かいね

パワフルなアクション

敵を投げることだってできちゃう。拾えるものは何だって可能

バンジョー・カズーイ

名コンビバンジョーとカズーイは「羽」をとって大空にはばたく

空中、陸地、海と恐れをまったく知らない名コンビの2人は広大な3D空間を探検していく。そこで大活躍するのが「空を飛ぶ」アクション。これはカズーイが得意とする分野(この時バンジョーのリュックから出る。下のイラスト左側を参照)で、「羽」のアイテムを入手すると飛ぶことが可能になるんだ。ただし、数回はためかせると1つ消費するようだ。飛行は着陸しようとするときにわかるのだが、距離や高さを判断するのにはコツが必要となっている。

普段カズーイはリュックの中です

バンジョー1人でも冒険することは可能なんでしょうか？ 多分、無理でしょう

大空を飛んでいるときはフワッとした感覚でとても気分がいいんだ

初公開!! これがウワサのアイテムだ

この「羽」アイテムを取れば、カズーイのすばしっこい足ともおさらばさ

とっても心配な時はリュックから飛び出すんだ

どんなところもへっちゃら!!

着陸態勢に入った(？)2人。タイミングは重要

水中を優雅に泳ぐバンジョー。熊だけに泳ぎが得意なのだ

カズーイは走ることもできるのさ

ちらっと顔を出しているカズーイがとってもカワイイね。くちばしが刺さるってことはないのかな

エキサイティングなアクションもあり

飛んでいるときも視点変更は可能なようだ。2人を横から見ることもできるんだ

坂道をスルスルっと滑り降りることもできます。もちろん、軌道修正も可能なのです

突然襲い掛かってくるバッファロー

独占!! 最新バージョンテストプレイ レポートbyNOA オフィシャルブック

CONKER'S QUEST™

レア ワールド ピックアップ

かわいらしいコンカーの動きに注目

細かいアクションと表情の連続写真。背伸びをしながらあくびをしているコンカーの動きはこちらにもうつってきそう。彼の表情は時にはヒントになるようだ。

コンカーズクエスト（仮称）

N64	任天堂	アクションRPG
	発売日未定	未定
	価格未定	未定
		未定
		未定

64ビットテクノロジー炸裂!! キャラの表情や反応に驚愕した

リスのコンカーが主人公のアクションRPG、だけではかたづけることができないのがこの作品。コンカーや彼のパートナーのベリーは身近に起きる出来事に対して様々な反応や表情を表す。それだけではなく、彼ら（リスたちのこと）はプレイヤーにも気づかせようとするんだ。例えば、最初彼らは木の実に気づかずにいるが、そのあとにそれを見つけるとニコっと笑ってこちら（プレイヤーの方）を見るんだ。一つ一つの反応のよさもさる事ながら、キャラの表情の豊かさもこのゲームの魅力といえるだろう。

主人公コンカー

このあとドングリを見つけて興奮するしぐさがとってもラブリィ

身振り、手振りと反応がいいコンカー

「ここまでやるかっ」という演出に拍手

※画面は開発中のものです。また、NOAオフィシャルブックとはNintendo of AMERICAオフィシャルマガジン「NINTENDO POWER」のことです。

任天堂 レア社 独占情報 コンカーズクエスト

コンカーが冒険する舞台を可能な限りお見せしよう

コンカーが冒険するステージは高原や鉱山、西部のエリアなど変化に富んでいる。そんな中、森で出会った巨大なボスは圧巻で雷をコンカーに落としてくるかと思えば、自ら突進してきてハンマーで殴り付けてくる。敵の動きや表情なども実に豊富だ。

敵以外にもステージには落雷で橋が吹き飛ぶなど仕掛けが盛り沢山！　今回紹介できなかったが、先のステージではコンカーとベリーのために7つの乗り物が登場する予定らしい。乗り物に乗ったコンカーに早く出会いたいものだ。

稲妻だぁ!

↑雷がコンカーを追いかけてくる。逃げろ！

←ジャンプして障害物を飛び越えていくコンカー

↑木に登って木の実を落とそうとしている？

↓乗り物に乗るまでは基本的な移動は走ること

←噴水から出た彼の足元は濡れた後が

↓コンカーの前に横たわっている「カカシ」みたいなものは何だろう？　レアは今はまだ秘密にしている

↓この扉はどこへ続く道なのか、どんなステージが待っているのか。それにしても大きな扉である

↑ゴロゴロと転がることもできる。跳ね回ったりすれば走ったりするより速く移動することができるようだ

←農場を駆け抜けていくコンカーの尻尾の立ち方、なびき方に注目してほしい

森の番人が行く手を邪魔する

←手をあげたらとにかく逃げまくろう。避雷針になるものが無いから、雷が落ちてくるぞ

←いきなり森の番人が襲い掛かってきた。ボスはみんなデカイのかな

↑この橋は雷によって壊されてしまった

↑↑雷を自在に操れる森の番人。手を上げたらすばやく逃げる…といって無理なものは無理。そのあとのハンマー攻撃は反則じゃない？

「ニンテンドウスペースワールド」に出展？

「バンジョー～」よりも開発は遅れ気味なようだ。レアの中でもこの「コンカー～」は「キラーインスティンクト」のデザイナーたちが制作に関わっており、グラフィカル面やサウンド、カメラの動きには期待が持てるし、急ピッチで作業は進んでいるハズだ。出展確率50％。

子供時代の可愛いリンクが登場!!

ZELDA ゼルダの伝説（仮称）

ニンテンドウ ワールド ピック アップ

N64	任天堂	アクションRPG
	12月発売予定	未定
	価格未定	未定
		未定
		未定

2つの時代をリンクが行き来して少年時代を冒険することもある!!

今回の『ゼルダ』情報のトップはゲーム中の「時間」について!! まずは画面写真をジックリと見ていただきたい。これらのリンクは9から10歳くらいだと推定される。今回の冒険では、リンクが時間の流れに逆らって（時のオカリナのパワーか?）青年リンクとこどもリンクの2つの時代が舞台になっているようだ!! さらに、青年リンクとこどもリンクでは、使用するアイテムが異なっていたりもするらしいぞ!!

こどもリンクの年齢は9～10歳

↑子供ながらにも凛々しい顔立ちのリンク。どんな冒険が展開するのか!?

小さいからって甘く見るなヨ!!

縦斬り

↑子供用（?）の短い剣を持って、エイっヤあッ!

↑子供ながらにも鋭い切っ先で攻撃できる

↓青年時代とは異なり、こども時代に持っている盾には、トライフォースが描かれていない!!

ナビィもいっしょ

→リンクの守護妖精のナビィは、こども時代でもリンクの冒険を助けてくれることだろう

ウマは単なる移動手段にあらず ストーリーのなかで重要な意味がある!?

10月号の本誌で行われた裕木奈江さんと宮本茂さんとの対談で、リンクがウマに乗ることはすでに判明していたが、それから2ヵ月経ち、ようやくウマに乗るリンクの姿を実際に確認できた。このウマは当然リンクの移動手段として力を発揮してくれることだろう。が、それ以外にも、ストーリー上で重要な役割を担っているらしいのだ。詳細は不明だが、守護妖精のナビィ同様、リンクの冒険の重要なパートナーになってくれるに違いない!!

華麗に下馬!!

乗るときの動作も見てみたい

「おりる」のコマンドで、颯爽とウマから飛び降りるリンクの姿!!

ニンジン

ウマのHP? それともウマ専用のアイテムなのか?

ウマに乗りながら、剣を振りかざして敵を攻撃することもできるのだろうか?

ウマに秘められた重要な働きとは…!?

知れば知るほどに新たな秘密が出現!!

ウマが移動に便利なのは、言うまでもない!!

今月の新アイテム

新たな情報が出るたびに次々と出現してくるアイテム類。今回も新たなアイテムが3種類登場。特にオカリナは、重要な役割を持つアイテムになりそうだぞ。

時のオカリナ?

前号で紹介した精霊石をはめる「時のオカリナ」と思われるアイテム

パチンコ?

小石を飛ばすことで、攻撃用アイテムとして使うのだろうか?

こん棒?

こどもリンク専用のアイテム? 剣の代わりに武器とするのだろうか!?

本誌独占!! アメリカ発

ZELDA

アメリカのニンテンドウ専門誌 ニンテンドウパワー情報

アメリカのゲーム情報誌「ニンテンドウパワー」に掲載されていた記事のなかから、日本未公開の『ゼルダの伝説』最新情報を、本誌の読者だけに、独占公開しよう!!

リンクの攻撃手段は10種類以上ある!!

「ニンテンドウパワー」誌に掲載の情報でまず目をひくのは、「リンクは10種類以上の攻撃動作を備え、そのなかにはパンチによる攻撃も含まれている」というリンクのアクションについて書かれた一文だ。今まで、攻撃アクションの数は謎に包まれていたが、パンチによる攻撃とともに、日本では未公開の情報だ。また、「リンクが使用する弓矢は複数存在し、異なる方法で弓矢を射ることができるのではないだろうか」という推測記事も掲載されていた。

剣を使ったアクションも豊富にあるはず

振動パックを使用した新たななぞ解きも

シリーズ不可欠の「なぞ解き」の要素について、『ゼルダの伝説』には、今までにもいろいろな「なぞ解き」がありましたが、今回も当然アッと驚くような「なぞ解き」を用意しています。なかには、振動パックを利用した新しいアプローチのモノもあります」という振動パックの使用に関して、宮本さん自らの興味深いコメントが掲載されている。

宮本さんがどんな「なぞ解き」を用意しているのか

 ※画面はすべて開発中のものです

ベビークッパの魔の手から世界を救いだせ!!

ヨッシーストーリー

N64	任天堂	アクション
	12月12日発売予定	未定
	6800円	未定
		未定

ベビークッパが前回の仕返しにヨッシーの世界を絵本にしてしまった

前回の情報で、ヨッシーアイランドが絵本の中に閉じ込められてしまった!! という重大情報が明らかになったが、ただし、「だれがそんな悪さをしたのか?」というのは不明のままだった。その謎がついに明らかに!! その張本人はベビークッパ。そう!! 前作の『ヨッシーアイランド』で赤ちゃんマリオとルイージを連れさらおうとした幼少時代のクッパだ。

あれから雌伏のときを経て、ついにベビークッパが反撃の狼煙を上げた。今回の標的はマリオではなく、前作で赤ちゃんマリオを助けたヨッシー一族。彼らが皆で平和に暮らしていた世界を絵本の中に閉じ込めて、消し去ろうとしているのだ!!

絵本の中を冒険

ワールドマップも飛び出す絵本形式だ

悪の元凶はベビークッパ

ベビークッパの忠実な下僕のヘイホーが画面の奥から大群でヨッシーに襲いかかってくる!!

ヨッシー単独で!!

6体のヨッシーがそれぞれ単独で、絵本の世界を冒険していくのだ!!

絵本の最後のページにあるといわれる「スーパー幸せの木の実」を求めて!!

絵本の中に閉じ込められた世界を救うのは、ベビークッパが世界を絵本にしてしまったときに、運良くタマゴの状態だった6体のちびっこヨッシー。生まれたばかりのちびっこヨッシーたちは、世界が絵本になり、皆の心が紙のようにペラペラになってしまって大ショック!! 島の皆の心を取り戻して、世界も元の状態にするために立ち上がるのだ。

ヨッシーたちは、好きなものをイッパイを食べ、悪いヤツらをやっつけて、幸せな気持ちを世界に満ち溢れさせることで、皆の心も幸せになれると考えた。絵本の世界の最後のページにあり、幸せな気持ちになれるという「スーパー幸せの木の実」を求めて旅立っていくのだ。

➡とっても不気味な世界だよね

島の皆の心を元気にするのだ!!

➡背景が真っ黒なのは皆の心!?

本誌独占!! アメリカ発

YOSHI'S STORY

アメリカの任天堂専門誌ニンテンドウパワー情報

アメリカの「ニンテンドウパワー」誌が独自取材で入手した「ヨッシーストーリー」の情報のなかから、日本ではまだ公開されていない情報をピックアップしてみたぞ。

『ヨッシー～』は2+1/2Dアクション

今まで本誌では、このゲームの世界を2Dと表現してきたが、「ニンテンドウパワー」では「ゲームの制作スタッフは、このゲームのスタイルを2+½Dのアクションゲームと表現している。拡大や縮小、レンダリングとさまざまな効果を組み合わせて『ヨッシーストーリー』は、完全な3Dでなく、2Dよりも少し上。だから2+½Dなのだ」といっている。今までの2Dゲームでは表現できなかった新しい世界が『ヨッシーストーリー』で展開されそうだね。

⬆単なる平面でなく、画面は立体的な表現!!

6つの世界と24のステージが存在

絵本に閉じ込められた世界にはいったいいくつのステージがあるのか? そんな疑問も「ヨッシーストーリー」の中には、6つのワールドと24のステージが存在する」という最新情報が、掲載されている。ここから推測するに、1つのワールドにつき4つのステージが隠されていると思われる。

さらにステージの内容について「探検や探求がすべてというプレイヤーのために、全ステージで隠しアイテムがふんだんに用意されている。宮本さんは我々に、何回も後戻りして同じステージをプレイしたいというプレイヤーのために、このゲームをデザインしたと語ってくれた」という宮本さんの証言を報告している。

➡24のステージのなかには、水中のステージも用意されているぞ!!

ヨッシー得意の踏みつけ攻撃も健在!!

⬇いったん離れて作戦を練り直す!?

⬆3つの首を持った巨大なドラゴンが、ちびっこヨッシーに襲いかかる!!

⬆ヨッシーお得意のジャンプで空に舞い上がり、そこからドラゴンの頭めがけて…

⬆思いっきりヒップドロップをお見舞い!! かなりのダメージを与えられそうだ

⬆でもドラゴンはまだ倒れない。1回の攻撃だけでは足りないのかな?

※画面はすべて開発中のものです

NEWマシン&キャラクタが判明!!

F-ZERO64(仮称)

N64	任天堂	レース
		未定
	発売日未定	未定
	価格未定	未定
		未定

新たなライバルの1人はナント女性!!

SFC時代からのユーザーなら記憶にあると思うけど、『F-ZERO』のキャラは、もろアメコミ風のイラストだったよね。そこで64版はと言うと…これまた超クド系のアメコミ調のイラスト。ハードなレースを彷彿させる雰囲気のイラストから、今回登場するキャラから4人を紹介!!

↑新旧キャラクタがレースであいまみえる

MM GAZELLE

NEW COMER

3年前のF-ZEROレースで、大クラッシュを起こし、全身をサイボーグ化して蘇ったパイロット。スリムなボディの「レッドガゼル」で64版のF-ZEROに参戦してきた。

→ペンシル型のボディスタイル

RED GAZELLE

JUDY SUMMER

宇宙戦闘機に乗り数々の戦場で活躍した女性パイロット。レース初登場の彼女の操縦能力は、戦闘パイロットとしてだけでなく、愛機「ホワイトキャット」を駆るF-ZEROパイロットとしても高い評価を受けている。

→フロントウィングが特徴的

WHITE CAT

SAMURAI GOROH

RENEWAL

賞金稼ぎというのはあくまでも自称で、その正体は全宇宙をまたにかける盗賊団のボス。宇宙最速を誇る「ファイアースティングレー」で、再びレースに参戦したきた

→「金魚」の愛称そのまま!!

FIRE STINGRAY

CAPTAIN FALCON

前作でおなじみの宇宙ヒーロー兼賞金稼ぎ。愛機の「ブルーファルコン」をパワーアップさせて、No.1のF-ZEROパイロットを目指して参戦してきた。

→前作よりもボディが立体的に

BLUE FALON

 ※画面はすべて開発中のものです

新ミニゲームに加え、謎のトレーナーが現れた!!

ポケットモンスター

任天堂	ロールプレイング
発売日未定	未定
価格未定	通信ケーブル対応

スクープ1 冒険の行く手を阻む新トレーナー参上!!

発売がとにかく待ち遠しい『ポケモン金・銀』。今回は3つの新事実が明らかになったので、紹介していこう。まず、物語に登場するトレーナーを3人も確認。どんなポケモンを持っているのかな？

クラスによくいる優等生タイプの彼。おとなしそうな顔だちだが、結構イジワルそう。カバンの中には、ゲットしたモンスターボールがギッシリ？

いつでも準備OKよ!!

ミニスカート

前作にも登場していた「ミニスカート」。ルーズソックスを履いて今風（？）にイメージチェンジだ。スカートの短さに気をとられちゃダメだぞ！

燃えてしまえ!!

ひふきやろう

サーカスのピエロなのだろうか？「ひふきやろう」という名前からして炎系のポケモンを繰り出してくるかも。水ポケモンで、コイツもろとも消火しちゃう？

スクープ2 白熱のミニゲームにカードゲームが追加

ミニゲームは、ナント4種類以上にも増えるらしい。前作好評だった「ポケモンスロット」はもちろん健在！ 今回はさらに、新しく登場する「カードゲーム」の画面が明らかになったのだ。

0616 0263
7 が そろった！
コイン 300まい いただき！

⇧見事にスリー7を決めた。スロットの絵柄も新しくなり、スターミーの姿も見える

ポケモンスロット

5505 0000
スタート！

⇧リーチになるとゴローニャが登場

スクープ3 ポケモンの生態を時計機能で表現

謎に包まれていた「時計機能」だが、どうやらポケモンを捕まえられる時間帯と密接な関係があるらしい。たとえば、朝の森の中でしか見つけることができない「虫ポケモン」がいたりするのだ。こうした生態を知ったうえでの、ポケモン集めが必要になるぞ！

ポケモン緑

あ！ やせいの
トランセルが とびだしてきた！

⇧トランセルは夜中とかに見つかるのかな？

実はまだルールは不明。カードに表示されているレベルと、ポケモンタイプに何か秘密があるようだ。

カードゲーム

⇧一見するとポーカーみたいだが…

※『ポケモン金・銀』の画面はすべて開発中のものです。

新連載！ 任天堂の情報ならどんな事もお伝えする早耳コーナーだ!!

Nintendo HEAD LINE

ニンテンドウヘッドライン

スーパーファミコン書き換えシステム「ニンテンドウパワー」がスタート!!

9月26日都内で待望の任天堂SFC書き換えサービス「ニンテンドウパワー」の詳細説明会が行われた。このサービスは全国コンビニエンスチェーン店「ローソン」が導入するオンライン型サービスシステム，マルチメディアステーション，のひとつとしてスタートするものなんだ。簡単に言えばこのシステムでゲームの書き換えや取り寄せ、コンサートや旅行のチケット予約なんかを簡単に手に入れられる超便利マシーンなのである。予定としては11月にスタートし、98年2月には日本全国で稼動させる予定。

おなじみ任天堂今西広報室長

マルチメディアステーション

このマシンが目印。旧作が1000円、新作が2000円～4000円となっている

容量はこんな感じで表示。32Mまでなら何本でも入る。

メモリカセットを立ち上げるとこのような画面が現れる

お店の裏側

最終的にこのマシンがSFメモリカセットにゲームを書き込む

N64のタイトルも書き換えか!?

会場での質疑応答で任天堂の今西広報室長は「N64は（SFCと違った思想なので同じシステムでの（書き換えの）可能性はない。ただし、店頭書き換えシステムについては検討中である」と語っている。GBに関しても同様に考えていきたいと答えていた。「安価で書き換えができる」これこそユーザーの臨んでいることだよね。

ここに差し込め!!

左側にカセットを差し込む

決定 書き換え可能なソフト

ソフト名	メーカー名
F-ZERO	任天堂
カービィボウル	任天堂
シムシティー	任天堂
スーパードンキーコング	任天堂
スーパードンキーコング2	任天堂
スーパードンキーコング3	任天堂
スーパーマリオコレクション	任天堂
スーパーマリオワールド	任天堂
スーパーメトロイド	任天堂
パネルでポン	任天堂
ファイアーエムブレム	任天堂
ファイアーエムブレム2	任天堂
MOTHER2	任天堂
マリオのスーパーピクロス	任天堂
ストリートファイターIIターボ	カプコン
超魔界村	カプコン
ブレスオブファイアII	カプコン
ロックマン7	カプコン
ロックマンX	カプコン
悪魔城ドラキュラ	コナミ
がんばれゴエモン3	コナミ
がんばれゴエモン～きらきら道中～	コナミ
極上パロディウス	コナミ
魂斗羅スピリッツ	コナミ
ツインビー～レインボーベルアドベン	コナミ
ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	コナミ
パロディウスだ～神話からお笑い	コナミ
Pop'Nツインビー	コナミ
弟切草	チュンソフト
かまいたちの夜	チュンソフト
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
エルファリア	ハドソン
新桃太郎伝説	ハドソン
スーパーボンバーマン3	ハドソン
スーパー桃太郎電鉄	ハドソン
大貝獣物語	ハドソン
クロックタワー	ヒューマン
スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	ヒューマン
スーパーフォーメーションサッカー96	ヒューマン

店内に入ってからの流れだ!!

1. **マルチメディアステーションを探す**
2. **SFメモリカセットの空き容量をチェック** カセットを差し込んでロム内の空きスペース（容量）を確認
3. **欲しいゲームの商品番号を入力** 自分が欲しいタイトルを選ぶ。新作の場合予算に注意
4. **申し込み券が出力される**
5. **SFメモリカセットと申し込み券をレジへ** プリントアウトされた用紙を忘れずに持ってレジへ
6. **代金を支払う**
7. **家に帰って遊ぶ**

「ニンテンドウスペースワールド'97」はミュウの応募券がなくても入れるぞ

毎年恒例となっている任天堂ソフトのお祭り(?)スペースワールドが11月22・23日千葉県幕張メッセにて開催される。初心会流通業者の解散によって今年はプライベートショウとしての開催になり展示会のタイトルも「ニンテンドウ　スペースワールド'97」と改められた。と堅い話はここまで。見に行く人たちにとって最大の関心はどんなソフトが出展されるのかってことだよね。でも、今年の最大の注目はなんといっても「ミュウ」データが会場で手に入ること（※左下の応募券を期間内に送り引き換え券を入手する必要があるので注意）。しかも、ポケモングッズの展示（予定）やポケモンリーグ全国決勝大会など「ポケモン」に囲まれての展示になるという。もちろん、『ポケモン金・銀』も展示。お父さんやお母さん、友達と一緒に会場に足をはこんでみてはいかがかな？　もちろん、ミュウデータの引き換え券がなくても無料で入場できるので安心してくれ。会場へのアクセスは左のマップ解説を参考に。

⬆N64の『ピカチュウ〜』も出展予定だ

11月22・23日は幕張メッセへGO！

展示ホール
8 7 6 5 4 3 2 1
国際会議場
幕張イベントホール
ワールドビジネスガーデン
9 展示ホール 10 11
会場はココだ
至東京
海浜幕張駅

交通アクセス：東京駅から京葉線「海浜幕張駅」まで快速で30分。横浜方面からは横須賀線で、新宿方面からは総武線で「幕張本郷駅」。そこからバスへ乗り換え。地下鉄の場合は有楽町線が新木場で京葉線に、東西線が西船橋駅で総武線に接続しています

出展ソフトはどうなるのだろう

出展タイトルのメインといえばN64の「ゼルダの伝説（仮称）」「ヨッシーストーリー」、GBでは「ポケットモンスター金・銀」の3本。『ゼルダ』『ヨッシー』共に遊べるものが出展され、『ポケモン』に関してもP32で紹介したミニゲームが遊べるのは間違いなさそうである。さらに『ディディーコングレーシング』『バンジョー・カズーイ（仮称）』がほぼ遊べる状態、それ以外のタイトルに関しても間に合えばプレイ可能状態で展示したいと任天堂はコメントしている。また、サードパーティに関しても未発売のN64タイトル（未発表も含まれる）が約40以上が出展される予定だ。

64DDは遊べる!?

昨年パネルディスカッションで話題を呼んだ「NINTENDO64ディスクドライブ」。今年はついにそのソフトを遊ぶことができる！　予定。展示会場では「マリオペイント64」をつかったお絵描きコンテストを予定しているらしい。期待作『MOTHER3』は間に合えばプレイできるようだ。

⬆読者ならプレイ、編集者なら解体ですか

スクープ トランセル種市のイベント目白押し

子供たちに大人気（と本人が言っている）本誌編集者トランセル種市が幕張メッセに出現することが決定した。展示会の目玉「ポケモンリーグ全国大会」決勝、「64マリオスタジアム」など多数のイベントに出演する予定だ。

⬆最近メキメキと頭角を表しつつあるトランセル。テレビ収録中もこの有り様

ラストチャンス ミュウデータ応募券を君はもう送ったか!?

これがファイナルチャンス。有効期限付きではあるが（期間終了後に見た人はあしからず）「ミュウ」データ10万人プレゼントの応募券をファミマガ読者のために付けてしんぜよう、というより友達とかに教えてあげよう。これで確実にゲットだね。

で、まず下記のハガキの書き方に従い、このページの左下に付いている応募券を貼った往復ハガキを送り当選しなければならない。応募ハガキ1枚で2名まで有効。2名の場合は2名分の名前を記入。必ず引き換え希望日を22日か23日と記入しよう。展示会当日、引き換え券（当選ハガキ）がないとデータをインプットしてくれないのでなくさないように。応募の締め切りは10月25日。当日の消印は有効。当選、落選は11月10日すぎに事務局から発送されます。

当選者はオーキド博士からポケモン図鑑をもらい、ポケモンリストに最低1匹以上の空きを作ったソフト（緑、赤、青なんでも可）を持参するように。詳しい問い合わせはフリーダイヤル0120－640－240で「ミュウプレゼント事務局」が月曜日〜金曜日までの11時から18時の間受け付けています。なお、締め切り（10月25日）を過ぎてからの応募はご遠慮ください。

応募用往復ハガキの書き方

送信ハガキ

（表）〒164 東京都中野区中野2-27-1 中野郵便局留 ミュウ10万人プレゼント係

（裏）・引き換え希望日・引き換え者名（2人の場合は2人分）・住所・電話番号・学年・応募券

返信ハガキ

（表）・住所 ・名前

（裏）

有効期間は10月25日まで

ミュウ応募券
ファミマガ64
有効期限10月25日まで
キリトリ線

開発ロム プレイレポート！

戦闘、魔法、町の様子など、ロムプレイで判明した新情報を一挙公開!!

エルテイル（仮称）

開発中のロムを入手！実際にプレイした印象や、それによって判明した情報を報告する!!

N64	イマジニア	アクションRPG
		未定
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定

敵さんのお出ましだ!!

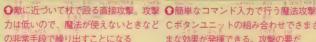
敵との遭遇から戦闘終了までのプロセスを究明！

フィールドを歩いていくと、突然に敵が出現し、戦闘が始まる。戦闘前には現れた敵の名前が表示されるぞ。戦闘に入ってからの行動は、攻撃に出るか逃げるかの大きく2つ。それらをどのように行うのか、以下で説明していこう。

⬅➡フィールドを進んでいくと、エンカウントして敵が出現し、戦闘シーンへ！キャラを操作して戦っていくのだ！

敵の攻撃をかわしつつ魔法を中心に戦う！

攻撃は魔法攻撃と杖による攻撃の2種類があるが、杖の攻撃力は低いので攻撃の中心は魔法になる。キャラを操作して敵の攻撃をかわしつつ、魔法を発動する、というのが主な行動になるぞ。

杖で攻撃

⬆敵に近づいて杖で殴る直接攻撃。攻撃力は低いので、魔法が使えないときなどの非常手段で繰り出すことになる

⬆簡単なコマンド入力で行う魔法攻撃。Cボタンユニットの組み合わせでさまざまな効果が発揮できる。攻撃の要だ

判明 AGIは戦闘でアップ！

キャラのステータスのひとつであるAGI（素早さ）は、どんな行動が要因になるかはまだわからないが、戦闘中の行動でアップすることが確認できたぞ。

⬅このゲームでは、キャラのステータスごとに、成長のさせ方が異なっている

⬆戦闘で敵を倒したときの獲得経験値の表示の中に、「Agi up」の文字！

敵から遠ざかれば逃げることができる

敵から逃げるときは、3Dスティックでキャラを走らせて、とにかく敵から遠ざかればOK。一定の距離を離れれば敵は消えるぞ。

走れ！

⬆⬇戦闘では逃げるのも作戦だ。逃げると決めたら、とにかく走れ！

経験値獲得！

⬆攻撃して敵を倒せば、魔法の属性別の経験値やお金を獲得することができるぞ

開発ロム
プレイレポート！

エルテイル（仮称）

攻撃魔法の多くが敵を自動追尾する便利なシステム！

今まで紹介してきた通り、魔法はCボタンユニットを組み合わせるコマンド入力で発動する。今回判明したのは、攻撃魔法のほとんどが、敵目がけて飛んでいくということ。敵をよく狙わなくても当てられるので、細かいアクションテクニックは必要ないのだ。

ある程度狙えばOK！

魔法によっては敵との距離を計る必要があるが、正確に狙う必要はまったくナシ

敵が視界に入っていれば、それでもう十分。ためらわずに魔法を発動しよう！

判明 MPは止まって回復！

MPはキャラが立ち止まっているときに限って、徐々に自然回復していくことがわかった。歩いたり、走ったりしているときには回復しないのだ。

戦闘でかなりMPを消費してしまった、そんなときは、じっとしていれば…

徐々にMPが回復していく！ 戦闘中でも、動かなければ回復していくぞ

新たに判明した魔法5つを紹介！

魔法は火、水、風、土の4つの属性を組み合わせて発動する。その組み合わせによって、いろいろな効果の魔法に変化するのだ。今回は、新たに存在が明らかにされた、5つの魔法を紹介するぞ。

同じ属性の組み合わせでも、土、火の順番なら、地面から巨大な円形の炎が吹き出すフレイムサークルが発動

属性を火、土の順番で組み合わせて発動。地を這う炎の柱がグルグルと回転しながら敵を包みこみ、ダメージを与える

水、火の順に組み合わせることで発動できる、防御魔法の一種。敵の強烈な攻撃から身を守ることができるぞ

敵の動きを一定時間止めることができる攻撃補助の魔法。イヤな攻撃をしかけてくるヤツに対して威力を発揮しそうだ

戦闘では敵の攻撃で毒を受けることもある。そんなときに役に立つのがコレ。解毒作用を持つ、回復魔法の一種だ

モンスターたちの独特な攻撃法！

謎に包まれていたモンスターたちの攻撃を、ごく一部ではあるがついに確認することができたぞ！彼らの動きは実に個性的で、驚くことに、モンスターによっては複数の攻撃方法を持っていることがわかった！ そんな彼らの攻撃をちょっとだけ公開するぞ。

地をはう刃！

にじり寄ってきたかと思うと、手に持つ特殊な武器で刃物のような衝撃波を発射！

ラリアートに加え、空中で回転して繰り出す、キック攻撃もしかけてくる！

こっちにピョンピョン跳ねてきたかと思うと…

いきなり、キュルルンとカーブする、カッターのようなものを飛ばしてくるぞ！

冒険の出発点 主人公が住む インパネスの町

主人公が冒険へと旅立つ、出発地点となるインパネスの町。周囲を探索した結果、この町は海辺の切り立った崖のふもとに形成されていることがわかった。町並みは穏やかそのもので、緑が多く豊かな自然に恵まれている。

⬅➡こぢんまりとした家が建ち並ぶインパネスの町並み。少し高くなった場所にいくと、海の見える景色が広がる

海辺にたたずむ小さな田舎町

町を歩き回ってみて、インパネスは小さな町だということがわかった。華やかではないが、素朴な田舎町といった感じだ。町の人たちの行動は、大人は畑仕事などが中心な様子。子供たちはおもてが暗くなるまで外で元気に遊び回っている。また、この町には民家の他に、よろず屋と宿屋があるぞ。

⬇とある民家におじゃま中。おばあちゃんと子供たちに朝のあいさつ。子供たちは、これから外に遊びにいくようだぞ

⬆町角のおじいちゃんとおしゃべり。町の人たちは皆、のんびりとした生活を送っているようだ。うらやましいねぇ…

⬆町の中を散歩してみると、本当にそよ風が感じられるような気持ち良さ。どこの家から訪問してみようかな？

判明 お金の単位は「ストーン」だ！

『エルテイル』の世界で使用されている通貨の単位は、「STONE（ストーン）」と言う。名前から察すると、何かの石で作られているとも考えられる。円に換算するといくらぐらいなんだろうね。

⬆ステータス画面の下のほうに所持金を表示。STONEの文字が見える

⬅➡2階に部屋を用意している宿屋。家が描かれた看板だ

⬅⬆おいしそうなリンゴが目を引くよろず屋。坪の絵が目印だ

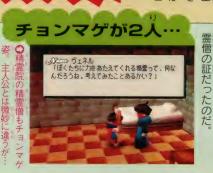
メルロード精霊院は高い崖上にある！

インパネスは町自体は小さいのだが、メルロード精霊院があることで有名。この精霊院はストーリーの中でも重要な場所なのだ。精霊院へは、町はずれの山道を登っていくことで、たどりつける。山道は曲がりくねった急坂になっていて、登っていくと、精霊院がかなり高い場所に建てられていることが実感できるぞ。

⬅➡山道を進んでいくと、しだいに森や海を眺められる高い場所へと登っていく

登りきるとそこには…！

➡道を登りきり、メルロード精霊院の入口に着いたぞ！

判明 主人公の髪形は精霊僧の証！

気になってしかたがなかった人もいると思うが、主人公のチョンマゲ（笑）にはちゃんとした理由があったのだ！この髪形は、魔法が使える精霊僧の証だったのだ。

チョンマゲが2人…

➡精霊院の精霊僧もチョンマゲ姿。主人公とは微妙に違うが…

エルテイル（仮称）

ストーニア国の王城がそびえるダーラムの町

インパネスの町を出て、道に沿って草原と森を抜けていくと、高い壁に囲まれたダーラムの町が見えてくる。インパネスと比べて守りの堅い作りだが、それもそのはず。ここにはインパネスを含め、この辺り一帯を統治する、ストーニア国の王城があるのだ。

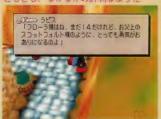
堅固な城壁が…！

↑かなり高い城壁に守られている。さすがに、王城がある町は作りが違うね

↑インパネスの町から道なりに進んでいくと、やがてダーラムの町が見えてくる…

狭い路地が入り組む町の中を散策！

インパネスの緑の柔らかさに対し、ダーラムは石造りの頑丈な印象を受ける。外敵に攻め込まれたときの対策のためか、狭い路地が入り組んでいるのが特徴的だ。町の中は、まだ開発中の部分が多いが、路地を進むときは上空からの視点に移行するなど、スムーズなカメラワークを体験できたぞ。

↓フローラ様とは王様の娘。つまり、この国のお姫様のことだ。町では王様ともども、なかなかの評判なようだ

↑町をすみずみまで歩き回ってみるぞ。とにかく道が入り組んでて…。あれっ？ここって、さっきも来た場所だっけ？

↑それでは、ダーラムの町の探検開始。道は石畳になっているぞ。狭い路地をどっちのほうに進んでいこうかな？

判明 時間帯によっては城に入れない！

城の兵士の情報から、城には入れない時間帯があることがわかった。城に用事があるときは気をつけなくちゃね。

↑入れないときに侵入してみたい気もするよね

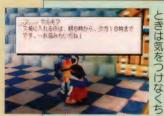
ダーラム城に入城グレン王に謁見！

町にそびえるダーラム城に入ってみると、その一室で、ストーニア国をささえるグレン・スコットフォルト王の姿を見ることができた。威厳に満ちた表情の王様を前に、思わず緊張してしまったぞ！

さすがの風格！

↑↑部屋の奥に、大剣を杖代わりについた王の姿！ 近寄ってみると、ますます緊張！ う〜む、王様って感じだ！

ロムプレイで見られなかった先の場面を入手！

入手した画面写真には、フィールドやダンジョンとおぼしき場所の他に、森の中に建てられた家などが写っているものがある。どうやらダンジョンとは別に、フィールドのあちこちにも冒険中に立ち寄るべきところがあるようだぞ！

やけに大きいナベ…

↑これも森の中。動物を丸ごと煮込めそうな巨大なナベが、ヒジョーに気になる…

↓一軒の家が森の中にある。一体誰が住んでいるのか…。フィールドの一角のようだが、こういった場所に建物があるようだ

↑山中の崖道らしき場所を走っていく主人公。すぐ前に洞くつの入口らしきものが見える。中はダンジョンなのかな？

↓マグマの煮えたぎる火口付近！ 熱くないかい?!

↑どこかの建物の中のようだ。何か特別なことをするための部屋とも思えるが…？

←洞くつタイプのダンジョンのひとつ。橋がかけられていて、広そうな空間だ

ビリビリッ!!
電撃速報

イライラ棒の緊張とスリルがコントローラに伝わる!!

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

N64	ハドソン	アクション
	12月19日発売予定	内部バックアップ（未定）
	5980円	振動パック対応

3Dスティックを使ってイライラ棒を操作 電流の流れた導線に触れると大爆発!!

テレビ番組で話題沸騰中の「電流イライラ棒」を、N64で挑戦できるこのゲーム。ルールは単純明快。「イライラ棒」と呼ばれる鉄の棒を3Dスティックで操作し、電流の流れている導線などに触れないようにゴールを目指すというもの。ミスって導線に触れるとイライラ棒は大爆発。その衝撃は、振動パックで伝わってくるぞ。またイライラ棒は、操作のバランスが異なる3種類から選択できる。

3種類のイライラ棒

標準タイプ	安全タイプ	スピードタイプ
スタンダードなタイプで、3Dスティックの傾き具合と進むスピードのバランスがとれている。	スティックの傾き具合に対して緩やかに進むので、細いカーブなどを慎重に抜けることができる。	トップスピードは速いのだが、微妙な動きができないという、扱いづらさがある。上級者向け。

これが噂のイライラ棒だ！

ポリゴンで描かれていてツヤツヤしているぞ

ここを通すのだ

ゲームモードは2種類 友達との競走も可能

ゲームモードは各コースをクリアし、コース別のベストタイムを更新していく「タイムアタック」と、画面が2分割され、相手よりも早くゴールを目指す「VSモード」の2種類が用意されている。

相手の進み具合を見ながら対決していく。でも集中してるから見てる余裕なんてないかも

イライラ棒をそれぞれのプレイヤーが選ぶ。この時点で戦いが始まっているのだ

タイムアタック

トータルタイム BUZ 2'28"81
初代イライラ棒 CDF 0'24"02
スーパーイライラ棒 AAA 0'23"25
ウルトライライラ棒 DAH 0'52"69
イライラ棒リターンズ CCC 1'45"98
ファイナルイライラ棒 AAA 1'03"47

よいタイムを叩き出せば、タイムレコードが記録される。でも、その前にクリアしなきゃいけないんだよね

番組内の名物コースを忠実に再現 挑戦者がシビれたポイントを紹介

番組では、コース内に難解なトラップがしかけてあり、挑戦者の行く手を阻んでいる。もちろんこのゲームも番組と同じコースで、トラップもそのまま再現されているのだ。コースは全部で6種類用意されており、過去に番組内で登場したコース5種類に加えて、このゲームだけのオリジナルコースも楽しめるぞ。今回はその中でも「ウルトラ電流イライラ棒」のコースに的をしぼって、超難関な名（迷!?）物トラップを詳しくガイドしていくぞ。

6種類のコースを用意

1. 爆裂電流イライラ棒
2. スーパー電流イライラ棒
3. ウルトラ電流イライラ棒
4. ファイナル電流イライラ棒
5. 電流イライラ棒リターンズ
6. オリジナルコース

コースを選択

↑コースの全体図がわかるので、難易度が想像できる

ウッチャン奥の細道／中仙道

2種類のルート!! どちらが簡単か?

直前の風車の切り抜け方が運命の分かれ道。ブラさずに真っすぐ進む上のコースか、ウネウネ道の下のコースか? どっちのコースが楽かな?

ナンチャンエレベーター

見た目は地味だが慎重に、そして素早く

ひたすら上下に通すだけなので簡単そうに見えるが、実は奥が深い。フラフラ動かしていると、即電流爆破の餌食に。まっすぐ動かすのだ!!

ナンチャンカーブ2回ひねり

ひねり具合を間違えればゴール目前で大爆発!!

このコースの、最大の難所。イライラ棒を縦に立て、ひねりが加わった導線の間を通していかなければならない。また「スーパー電流イライラ棒」では、1回ひねりだけだったが、このコースはナントひねりが2回!!

ウルトラウッチャンヘアピン

最初から超難関!! スペースはほんの僅か

急角度に曲げられた導線のカーブ。甘く見てると、開始数秒でオサラバとなる…。

ナンチャンプレス

絶え間なく動く地獄のプレッサー

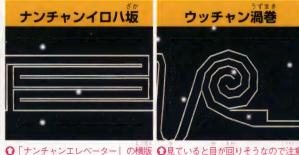
上下に動くプレスをかいくぐる。安全地帯はイライラ棒の大きさギリギリしかない。

その他のコースの難所もサラリとチェック!!

そのほかのコースにも、超難関トラップが待ち構えている。「爆裂電流イライラ棒」から「電流イライラ棒リターンズ」まで、そのトラップの歴史は回を重ねるごとにパワーアップしているのだ。初期のトラップを集めてみたが、難しさの基本は変わっていない。

ナンチャンフラッシュ

⇒雷をイメージしたようなトラップだ

ナンチャンイロハ坂

↑「ナンチャンエレベーター」の横版

ウッチャン渦巻

↑見ていると目が回りそうなので注意

※画面は開発中のものです。

4競技の基本操作を徹底検証!!

テクニカル続報!!

ハイパーオリンピック イン ナガノ64

N64	コナミ	スポーツ
	12月18日発売予定	未定
	予価7800円	コントローラパック（未定）
		――――
		未定

それぞれの競技の特徴を生かしたタイミングや微妙なコントロールが必要

プレイヤーがオリンピック選手となり、8競技（全12種目）にチャレンジするこのゲーム。実際のスポーツでも、競技が違えばテクニックが異なるように、このゲームでもそれぞれの競技や種目によって、基本となる操作が全然違うのだ。そこで、現時点で明らかになっている4競技の基本操作を、今回は検証してみよう

競技や種目によってさまざまな操作が必要になってくる

すべての競技に対して異なったテクニックが必要

本物の操作感を実感することができる!!

スピードスケート リズミカルにボタンを押す

スピードスケートの基本操作で重要なのは、ズバリ!!「タイミング」。画面右上にあるパワーゲージを見ながら、タイミング良くLとRトリガーを押すことで、スケートのキックを行っていく。ただし、常に一定のタイミングで押せばイイってものじゃない。スタート時やコーナー中、直線と3種類のタイミングを使い分けていかなければならないのだ。さらに、パワーゲージの下にあるスタミナゲージにも気を配って、ペース配分（ボタンを押すタイミング）を考える必要があるのだ。

Lトリガーを押す

Rトリガーを押す

黄色の矢印が左右に振れるので、右端にきたらRトリガーを、左端にきたらLトリガーをタイミングよく押す。一番端がマックスのパワーとなるのだ

レース中にもボタンを押すタイミングが変化する

1500Mではペース配分が必要。スタミナがなくなるとキックできなくなる

カーブ

スタート時ほどではないが、速いタイミングに切り換わる。直線とのタイミングのズレに注意せよ

直線

比較的ゆっくりとしたタイミングになる。基本のタイミングはこの直線時のものになる

スタート

すばやいキックが要求されるスタートは、ボタンを押すタイミングも当然速くなる

※画面はすべて開発中のものです。

ジャンプ 踏み切りを見極めろ

ジャンプ競技でプレイヤーに求められる操作は、「タイミング」と「バランス」の2つ。「タイミング」はテイクオフとランディング時に、「バランス」は飛行中に必要となる。まず、スタート直後の滑走中は3Dスティックを下に倒し、テイクオフの瞬間に3Dスティックを上に入れる。この時、3Dスティックの角度で飛び出しの角度が決定する。飛行中は3Dスティックの上下で角度を調節し、左右で横からの風に対処する。ランディングの際にも、タイミング良くBボタンを押さないと、転倒してしまうぞ。

コントロール タイミング

スタート

滑走

3Dスティックを下に倒したまま滑走する!!

テイクオフ

滑走路ギリギリで3Dスティックを上に入力。タイミングと角度が重要!!

3Dスティックの上下で失速を防ぎ、左右で横風とのバランスをとる。微妙なコントロールが要求される

ランディング

タイミングを誤ると転倒したり、テレマーク姿勢がとれなくなってしまう。最後まで気が抜けない競技なのだ

飛距離と飛型点で競う!!

ジャンプは飛距離と飛型点（飛行中の姿勢）を競う競技なのだ

アルペンスキー 最短ルートを攻めろ

アルペンスキーには、大回転とダウンヒルの2種目が用意されているが、どちらも基本となる操作は同じ。3Dスティックの左右でコースを攻めていく「コントロール」が必須の操作となる。コース上のポールをギリギリで通過するラインどりが重要なテクニックとなってくる。

また、急激なターンは、Aボタンでエッジを利かせることで可能になる。が、スピードが極端に低下するので、使いどころが肝心となる。

コントロール

ハイスピードのダウンヒルでは、直線的なコースどりが求められる!!

エッジを利かせて最短ルートを通れ!!

スノーボード 体重移動で高速ターン

スノーボードはハーフパイプと大回転の2種目があるが、今回は大回転の操作をチェック。基本となる操作は、アルペンスキーと同じ。3Dスティックの左右で体重移動を行いコースを攻めていく。

また、Aボタンでエッジを利かせることができる。アルペンスキーと同様に微妙な「コントロール」が重要になるわけだ。

コントロール

操作系は同じでも感覚はスキーとは別!!

エッジを利かせ急ターン

エッジの利かせ過ぎに注意!!

他の競技はいったいどんな操作になる!?

「ハイパーオリンピック～」にはここまでチェックした競技以外にも、リュージュやカーリング、ボブスレー、スノーボードのハーフパイプ、フリースタイルスキーの5種目が残されている。これらの競技の操作は、まだ明らかになっていないが、今回説明した「タイミング」や「コントロール」以外に「連打」や「コマンド入力」といった要素が入っているかも!?

今回紹介できなかった種目の操作方法は、次号で解説する予定

3Dスティックでのコントロール!?

最新サンプルロムで「君の最強チーム」をプレイレポート

新モード徹底検証

ファミスタ64

N64	ナムコ	野球
	11月28日発売予定	コントローラーパック（1）
	予価6800円	

チーム設定

まずは本拠地、チーム名、マスコットを決定する

発売日も決まり、いよいよ期待が高まる『ファミスタ64』のサンプルロムが編集部に届いた。さっそく新モードの君の最強チームをプレイしてみたぞ。以下、本拠地やチーム名など、最初の設定から、本誌代表のファミマガ君に、レポートしてもらった。

チーム名は「新木場ファミーズ」、マスコットはイカすドラキュラに決定！

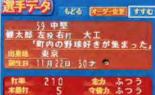
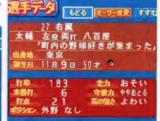
本拠地は、ボクの出身地東京。出身選手が多く、仲間も集めやすい

旅立ち前 近所の野球好きが集まったチーム

ボクが野球チームを作ったと聞いて、町内のみんなが集まってくれた。野球に関しては素人同然の人達ばかりだけど、スタートしたばかりだし、弱いのはまだ仕方ない。これから全国に散らばった選手達をスカウトすればいいのさ。

かなり貧弱

我がチームの初期データ。愛着はあるけどやっぱり弱い。早く選手を集めねば

元大工の健太郎はセンターを守っている。やっぱり野球はあまり上手くない

太輔はボクのチームに入るまでは八百屋。チームのライトを守っている

スカウトする選手は年の見極めが大事

スカウトが集めてくれる選手の情報のなかで注意したいのが、選手の年齢。いくら往年の名選手といえども、年齢には勝てないからね。同時に、チーム内でもあまり年をとった選手は残念だけど引退してもらうしかないかな。

年を取ると能力が下がる

選手データ もどる オーダー変更 すすむ
33 左翼
江藤 右投右打 元C
「目指せホームランキング」
出身地 東京
誕生日 4月15日 34才
打率 289 走力 ふつう
本塁打 33 守備力 ふつう
打点 91 肩の強さ ふつう
ポジション 三塁 なし

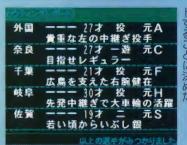
34歳で3割割れに。この後もどんどん下がっていきそう

選手データ もどる オーダー変更 すすむ
33 左翼
江藤 右投右打 元C
「目指せホームランキング」
出身地 東京
誕生日 4月15日 30才
打率 307 走力 ふつう
本塁打 35 守備力 ふつう
打点 97 肩の強さ ふつう
ポジション 三塁 なし

元広島の江藤選手。30歳の時は打率3割を記録していたが

ペナントにもこのチームで参加できる。常に最強の状態にしておきたい…

茨城 ーーー 27才 捕 元F
正妻争いに決着つけるか
埼玉 ーーー 23才 投 元G
東京六大出の鉄腕新人
熊本 ーーー 24才 遊三 元BW
堅守で一軍定着をめざす
秋田 ーーー 26才 投 元T
真価を問われる期待の右腕
千葉 ーーー 28才 捕 元BW
正妻争いに決着つけるか
以上の選手がみつかりました

若い選手の方が、長い間仲間にできるし能力も伸びていくので魅力的だ

 ※画面は開発中のものです。

新モード徹底検証 ファミスタ64

チーム強化

最強チームを作るため、「ファミマガ」の全国行脚が始まる

さて、無事新しくチームを発足させたボクだけど、安穏とはしていられない。ボクには、このチームでメタル星人を倒してプロ野球界を救うという重大な使命があるからね。そのために、一刻も早くいい選手を集めてこのチームを最強にしなくちゃ。そのためには、全国どこへだって行くつもりだ。まだ見ぬ全国の選手達のことを想像すると、ボクの胸はますます高鳴るばかりだ。

1月1日 スカウトの報告を見て選手を選択

1月1日、スカウトさんがレポートを提出してくれた。けど、見ると肝心の名前がない！　仕方なくボクはかつての評価と所属チームを見て、佐賀県の選手をスカウトすることに決めた。

⇧評価とポジションで誰か判断するしかない

1月20日 ミニゲームで選手獲得成功

大変なことが発覚した。メタル星人がボクと同じレポートを入手し、それに載っている選手を拉致しようとしているらしい。ボクは飛行機に乗って一路佐賀に向かった。ボクの予想通りその選手は元ヤクルトの辻選手。彼と的当てで勝負したボクは、見事彼を仲間に引き入れることに成功した。

⇧もし苦手のお絵かき勝負だったら…

⇨的当て勝負ならボクも得意だ。150点をマークして辻選手をゲット

⇧九州までは遠い。着いた時には20日だった

7月18日 富士山に登って筋力アップ!?

辻選手を仲間にしたあとも、ボクは全国をまわって選手集めにいそしんだ。本拠地、東京出身の江藤選手が無条件で仲間に加わってくれたり順調な毎日が続く。ところが、7月のある日、静岡名物の富士山が大きくなったり縮んだりしているのを発見。さっそく富士山に登ってみたら、うちのチームの健策選手のパワーが上がった。不思議なこともあるものだ。

⇧ラッキー。他の名所にも行ってみようかな

⇧さっそく富士山に登るため、静岡県に向かった。はたして何が起こるのか

⇦富士山が左の写真のようにピコピコ大きくなったり縮んだりしていたのだ

10月6日 練習試合で腕試し

ある程度選手も集まってきたある日、ボクは愛知県の地元チームと練習試合をした。試合方式は1イニングの短い勝負だ。試合後、勝ったボクのチームに伊藤投手が仲間に加わってきた。

「よろしく頼むよ」
伊藤選手が加わった。

⇧快勝したら伊藤投手が仲間に。本当はイチローに来て欲しかった、なんて

一回勝負

⇧練習試合は1イニング勝負だ。先制点がとても重要

⇧さすが愛知。そうそうたるメンバーが揃っている。気を引き締めねば

⇩愛知県の地元チームが対戦者を募集中らしい。ボクは迷わず向かった

1月1日 メタル星人との決戦に挑む

元日、突然メタル星人が試合を挑んできた。ボクらが負けたら選手を1人奪うという。ボクは野球界を守るためこれを撃退。だが、彼らは来年も来るという。また、来年1年大変な日が続きそうだ。

しつこいぞ！

⇧見事さよならホームランで勝利。でも彼らはまた来年来るという…

⇧彼らとは3回まで。負けたら選手を1人取られてしまう。頑張らねば

⇩アダムスキーやらロズウェルやら、UFOマニアが喜びそうな連中だ

⇧正月を迎えたら、いきなりメタル星人のUFOがボクのところに来た

発売直前詳細レポート

オリジナル要素をひっさげて、64『ぷよ』登場!!

ぷよぷよSUN64

ぷよぷよ サン64

N64	コンパイル	アクションパズル
	10月30日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価5980円	振動パック対応

ただの移植にとどまらない！『SUN64』

アーケード、サターン版で好評を博した『ぷよぷよSUN』が64に登場する。移植にあたって、オプション項目やモードの追加があったが、一番の変更点は「振動パック」対応になったこと。これを装着していれば、「おじゃまぷよ」が降るたびに「ブルブル」っと振るえる不思議な感覚を味わえるぞ。この振動の度合いは、送り込まれるおじゃまぷよの量が多いほど大きくなるのだ。

振動パックでブルブル

⇦このブルブル感が負けたときの悔しさを倍増！

コマカイ部分がチェンジ！

⇦ぷよの色を好きな色に微調整することができるようになった。この色じゃやりにくい？

「太陽ぷよ」で大逆転も可能

「SUN」になって新たに加えられたルールが「太陽ぷよ」というぷよの存在。これは全消しや、相手のおじゃまぷよを相殺することで降ってくる。この「太陽ぷよ」を消すことで、少ない連鎖でも多くのおじゃまぷよを送り込むことができるので、初心者でも一発逆転がねらえるのだ。

太陽ぷよ

⇦このトゲトゲが太陽ぷよ。これさえあれば、大連鎖もこわくない？

2つのモードを追加した5つの『ぷよぷよ』

N64版では、対戦や1人プレイのほかにも、さまざまな「ぷよぷよ」が用意されている。ここでは新モード2つを加えた全5モードの紹介をしていこう。このほかに「オプション」の項目があり、ルールの変更やぷよの消え方など、細かい設定が可能だ。

もちろんと言えばもちろんだけど、モードセレクトの本体はN64。ちなみに3Dスティックには対応してません

かなり細かいところまで変更可能。いたれりつくせりという感じ

64だけ かちぬきぷよぷよ 最大16人参加

新たなモードとして加わった勝ち抜き戦。4人、8人、16人の3種類のトーナメント戦が楽しめるぞ。人数が足りないときは、コンピュータを加えて遊ぶこともできる。コンピュータ同士の戦いは、勝敗結果だけ見て実際の対戦はカットすることが可能なので、対戦待ちなんてこともない。ただ1位を決めるだけでなく、3位決定戦もあるので、お互いの実力を測るにはピッタリのモードだね。

それぞれキャラクタを選んで勝負開始。キャラクタによって強さの差はないけどね

見事3位までに入れれば表彰台の上へ。人数が多いほどうれしさもひとしお

64だけ とことんなぞぷよ なんと対戦もアリ

出題される問題をクリアしていく「なぞぷよ」を遊べるモード。クリアの方法を教えてくれる「れんしゅう」、問題を次々とクリアしなければゲームオーバーになってしまう「じっせん」、友達と問題を解く早さを競う「たいせん」の3つの違ったなぞぷよを楽しむことができるぞ。

初めからぷよの並べ方がバックに表示されているのだ

クリアする問題数は何問にするかを設定することもできる

じっせん

第1問 5ぷよ同時に消せるかなっ

1問クリアすると、そのままの状態で次の問題にうつるので、ツライ！

ひとりでぷよぷよ 漫才デモが楽しい

1人プレイのみのストーリーモード。「かんたん」ではドラコ、「ふつう」ではアルル、「むずい」ではシェゾのストーリーが楽しめる。もちろんそれぞれ違ったストーリーになっているので、全キャラクリアを目指そう！

フィールド上にあるぷよの数だけ、対戦が待っている。ドラコなら3回勝つだけでエンディングを見られる

ふたりでぷよぷよ やるならやっぱり対人間！

「ぷよぷよ」の真骨頂ともいえる対戦プレイ。対戦を始める前にプレイヤーごとに難易度を5段階に設定することができる。「ぷよぷよ」の腕前に差があったとしても、これでハンデをつけられるぞ。

キャラクターを えらんでね

やっぱり対戦は人間同士が燃える！ 負けるとストレートに悔しい

とことんぷよぷよ じっくりと腰をすえて『ぷよ』

ただひたすら、落ちてくるぷよを消していくモード。おじゃまぷよなども一切落ちてこない。ぷよを消していくとレベルが上がり、ぷよの落下スピードが速くなってくる。

練習するにはうってつけ。ここで連鎖の形を考えておこう

16キャラのかけあい漫才！

わけのわからない理由で対戦にもつれこんでしまう不条理さがなんとも…

NINTENDO64
ぷよぷよ
SUN64
©COMPILE 1997
のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

いち！にっ！ぷよSUN！
初回限定シール付き!!
いち！ 1 連鎖の練習から対戦まで可能!! とことんなぞぷよ
にっ！ 2 最大16人参加可能!! かちぬきぷよぷよ
SUN！ 3 ぶるぶる～！ 振動パック対応!!
'97年10月30日発売予定・希望小売価格5,980円(税別)
社員募集
【募集職種】①2Dグラフィックデザイナー ②3Dグラフィックデザイナー ③DTPグラフィックデザイナー 【仕事内容】①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン ②INDY、INDYGO2、Alias、Softimageなどを使用したゲーム及び映像用CGの制作 ③パッケージ・マニュアル・雑誌のレイアウト(MAC使用) 【資格】22～35歳迄の実務経験3年以上の方 【勤務地】広島本社 【勤務時間】9:00～18:00(実働8時間)
待遇DATA 【給与】月給20万円以上 ※年齢・経験・能力等を十分考慮の上、当社規定により優遇いたします。 【待遇】昇給年1回、賞与年2回、報奨金制度有、役職・住宅・家族・皆勤・時間外手当有り、交通費3万6000円迄支給 【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社員旅行、定期健康診断、永年勤続表彰制度、慶弔見舞金制度、各種レクリエーション活動有り 【休日】完全週休2日制(土曜日・日曜日)、祝日 ※土曜日が祝日の場合、金・土・日の3連休 【休暇】夏季・年末年始休暇、有給、慶弔休暇
会社DATA 【会社概要】設立／1982年4月7日 資本金／9,700万円 社員数／415名 売上高／69億4400万円(1997年3月期実績) 成長率／145% 代表者／代表取締役社長:仁井谷 正充 主要取引先／(株)セガ・エンタープライゼス、任天堂(株)、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、他 事業内容／●スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーション等家庭用ゲーム機やゲームセンター及びパソコン用ゲームソフトの開発・販売 ●OAアプリケーション・ビジネスソフトの開発・販売 ●自社キャラクター商品の企画・販売 ●元祖ぷよまん本舗の運営 ●イベントの企画制作 ●出版 ●旅行代理業 開発実績／ぷよぷよシリーズ、魔導物語シリーズ、アレスタシリーズ、他
HOW TO アクセス 【応募】事前に電話連絡を下さい。応募方法・提出書類等詳細をお知らせいたします。 ※応募の秘密は厳守します。 ※入社日は相談に応じます。 【問い合わせ】PHONE:082-263-2993 担当／人事課 大西・越智(おち) 土・日・祝を除く9:00～18:00
NとNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。 ※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。
株式会社コンパイル 〒732-0827 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165 (ユーザーテレフォン 土・日・祝を除く 9:00～18:00)
Act Against AIDS
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

NINTENDO64

スノボキッズ
Snobow Kids

あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！

'97年12月発売予定

NINTENDO64専用ソフト
アクションスポーツレースゲーム（1～4人用）
希望小売価格6,800円（税別）

振動パック対応　コントローラパック対応 121

NUS-NSKJ　JANコード4984995140018

- ●お金を拾ってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
- ●回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
- ●3種のボードをフル活用しよう！ さらにゲームが進んでいくと…

流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24：00～24：30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22：30～23：00
ON AIR！

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。　管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

〒162東京都新宿区神楽坂4－8

インタビュー&攻略

開発者自らのサクセス攻略
さらに『5』極秘情報も!?

「パワプロ5」開発者独占インタビュー

+パワプル広場(仮)

実況パワフルプロ野球4

3月に『パワプロ4』が発売されてから、早いもので半年以上が過ぎた。今回は、「パワプロ広場(仮)」担当者が、『パワプロ』開発チームDIAMOND HEADにインタビューするため、コナミ大阪を直撃取材!!

N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラーパック(1)
	8900円	

今だから言える『パワプロ4』秘話をコナミ大阪に直撃

発売後半年以上経ってもまだまだ衰えない『パワプロ』人気。そこで、今だから言える開発秘話や開発者ならではの攻略法を語ってもらおうと、『パワプロ』開発チーム、DIAMOND HEADの取材をコナミに申し込んだ。突然の申し込みにもかかわらず、快くOKを出してくれたコナミに感謝しつつ、我々は勇躍、一路大阪に向かった。

大阪についた我々を笑顔で迎えてくれたのは、DIAMOND HEADの赤田さん、藤岡さん、遠山さん。この方たちがあの偉大な『パワプロ』の生みの親だと思うと緊張して声が出ない㊥だったが意を決して質問を始める。

「それでは、まずサクセスの攻略からお願いしたいんですけれども…」

サクセス攻略は53〜52ページ

爆笑エピソードは54〜55ページ

遠山晃サン
『4』では、サクセスの人物を全部を作った人

藤岡謙治サン
「パワプロ君」の産みの親。ディレクター

赤田勲サン
『パワプロ』の制作プロデューサーを努める

サクセス攻略

ピッチャーは1年目に変化球は全部押さえとくんです

──まず、投手の育成のスケジュールでコツがあればお聞きしたいんですが。

遠山　投手ですか。投手は始めの1年目のラストか2年目の途中ぐらいまでに変化球のほうはもう押さえちゃうんです。

──マックスにですか!?

遠山　いえ、自分が取りたいと思っている変化球を、持たせとくんです。それから、やっとスタミナとかコントロールとか球速とかを上げていくんです。

──2年目の途中くらいまでに。

遠山　できれば、本当は1年目のラストまでに決めたいんですけどいろいろと融通の問題で。コントロールとか、ちょっと目をつぶるならば余分に変化球を取りにかかってもいいし、コントロールとスタミナでどうしてもAを取りたいというならば、2年目からそっちをやっておかないとムリですし。

──1年目は変化球。

遠山　投手はそれのほうが。

──変化球の習得は運ですか。

遠山　かなり運です。

──でも失敗した時、コツをつかんだような気がしたって言うのは少しはよくなっているとか。

遠山　コツ、ないですよね、これ(笑)。変化球に関してはもう運がよかったらいけるという感じで。

──じゃ、彼の気のせいなんですね、コツをつかんだような気がしたっていうのは。

遠山　少しは習得しやすくなるんで、気のせいではないですけど。

キャンプに入ったら投げ込み一本やり

──球速やコントロールは?

遠山　コントロールとか球速とかは基本的にもう(キャンプの)投球練習のほうで上げちゃうのをメインにして。

赤田　コツはレベル1の変化球を1個持って投球練習で得点を稼ぐと。

遠山　1しか曲がらない変化球の得意なやつをそのまま置いておくんですよ。とりあえずそれはもう投球練習用のやつで。よく、出来上がりの選手に、変化球が7レベル、6レベルとあって1個だけレベル1とか残っているのは、そのなごりという。変化球で投球練習すれば点数が高くなりますし、レベル1だろうが7だろうが、点数は変化球の点数入りますから。

──なるほど。私なんかはカーブなんですよ、得意なのが。

遠山　本当はフォークが楽なんですけどね。タテ座標だけ合わせればいいですから。ナナメのボールは最初、あれ左に曲がったっけ、右に曲がったっけと思うじゃないですか。右ピッチャーでも変わりますし。それ(曲がる方向)さえ分かってれば、本当はスライダーが一番なんですけどね。

──得点は何点くらいが目安になるんでしょう。

遠山　投手ならできれば20点以上は平均でとってほしいですけど。

──あれは2年目、3年目になると、最初からカーソルが動きますよね。それでもいけますか。

遠山　ある程度はいけます。とりあえず最低20はコンスタントに取れなかったら、評価の問題とか調整きかなくなるんで。あと、キャンプの前は、できるだけ調子のマークは最低にしておくんです。

──曲がりが少ないから。

遠山　もう曲がらないほうがいいんです。だから、不調や絶不調ならそのまま置いておくんです。

──点数なんですが、あれはカーソルの真ん中に入ったほうが点が高いということなんでしょうか。

赤田　カーソルの真ん中です。

⇧球速や、コントロールは投球練習で伸ばす。つねに20点が目標だ!

遠山さん自身の、サクセスをプレイレポート

インタビューの合間に、遠山さんに、実際にサクセスモードのピッチャーを3年間プレイしてもらった。もちろんサクセスモードには運も大きく関わってくるため、開発者だからといっていい選手が作れるとは限らない。しかし、遠山さんは「やっぱ、ヘタなもの作るわけにはいかんでしょ。そここのもの作らんと」と真剣にプレイしてくれたぞ。

希望のオリックス入団　コナミ君のスタート

コナミ。それが『パワプロ』開発者、遠山晃氏が手塩にかけて育てたピッチャーの名前だ。自分の呼称はぼく、趣味はゴルフ。もっとも、呼称や趣味で何ら能力が変わるわけもない。努力が実って幼いころからの夢、プロ野球選手になった彼だが、数年後、近鉄バファローズは、彼を自由契約に。失意の彼を救ったのはオリックスブルーウェーブ。新たにオリックスの2軍に入団した彼は、新天地での飛躍を胸に誓って入寮した。

オリックス入団1年目の彼の能力は、球速138キロ、スタミナ22、コントロール134、それに1段階のカーブとHスライダーというものだった。これをみた瞬間

⇦かなりの真剣なまなざし。まるで獲物をねらう鷹のようだ

緊張した面持ち

遠山氏は絶句。まあ、彼を解雇した近鉄球団の気持ちも分かろうというものだ。ただ、彼女の優子の存在が唯一の慰みか。1年目はセオリーどおり、変化球を伸ばしていったコナミ。時折、遠投で肩を作りながら、得意のHスライダーの能力を伸ばしていく。遠投をしたら筋力ポイントを使って、バッティングパワーを上げていくのも忘れない。変化球練習をすると、筋力ポイントが減るため、使える時にポイントを使っておかないと損だからだ。練習のかいあって、その年の10月にはレベル7のHスライダーを使いこなせるようになった。秋のキャンプでも監督の評価を上げることに成功。球速も141キロまで伸ばし、フォークも新しく覚え、まずは順調に1年を終了した。ただ、遠山氏はせめてあと2段階くらいフォークを伸ばしておきたかったという。

スタミナは3年目までとっとくんです

――2年目以降は、球速やスタミナ、あとはコントロールですか。

遠山 できれば、スタミナはラストのほうがいいですけど。走り込みだと（一軍に）上がっちゃいますんで。だから、コントロールと球速を上げておいて、やっぱり最後にスタミナ。できれば、3年目の12月（に昇格するの）を狙ったほうが。一軍に上がれなくなってしまう可能性もありますけど。

――なるほど。ほかに、これだけはやったほうがいいよ、というようなことはありますか。

遠山 彼女を早めに作っておいたほうがいいですね。3年目の（誕生日プレゼントの）野球列伝をもらうために。それから、彼女がいる時はもう休息は使わずにすべて彼女への電話を休息代わりに使って、助けてもらえない月だけは電話しないようにして。

――月で決まってるんですか。

遠山 例えば甲子園出てないとき7月に電話したら甲子園の話されてだめじゃないですか。ああいうのも考慮しておいて。

――8月は公園はだめとかありますね。

遠山 それだけしっかり押さえておいて、あとは休息代わりに使えば別れたりしないですし、しかも体力は、休息くらいは確実に上がって、損はないです。調子も上がりますしね。

赤田 彼女は薬ですから。

遠山 ええ、「4」の彼女、役立ちます。

――そうですね。本当に。

打者は何よりもアベレージヒッターを

――それでは、今度は野手のコツを教えていただけますか。

遠山 バッターですか。バッターはもう、打撃練習で撃てることとアベレージヒッターを最優先に取ることです。

――アベレージヒッターをまず取ると。

遠山 もう絶対です。なるべく走力とパワーは最後のほうまで上げずに、守備力と肩を先に上げて、アベレージヒッターを取るためにミートカーソルをBまで持っていって。それでアベレージヒッター取ると、打撃練習とか2軍戦でヒット打てるようになりますから。あれで確実に点を稼いでいかなかったら、最後のほうにすごい変化球投げられて、当たらなかったじゃないですか。でかいミートカーソルが、一軍に上がるカギになります。

――そうすると、バッターのときもキャンプに入ったら、やっぱり打撃練習で。

遠山 それを中心に、そのための体力調整とか故障調整をしておくわけです。

――バッターの時は体調も調子もベストにしておいたほうが断然いいんですよね。

遠山 そうです、体調、調子マックスで。

――ところで、開発チームで秘蔵の選手とかいないですか。

遠山 いくつかあったけど、今はないです。

――パスワードとか分かれば公表したいと思ったんですけど。

赤田 うーん、変な外へ出せないような名前つけていたから。ちょっとやばいんちゃうかという名前が、放送禁止用語で引っかかりそうなのがいっぱいあったような気がする。

遠山 どうせ内部だけや思ってつけた名前とかね。

遠山の晃さんサクセス心得

一、1年目に変化球はすべて押さえる
一、球速、コントロールは投げ込みで伸ばす
一、スタミナは3年目に増やす
一、彼女はクスリ。大切にする
一、野手はまず、アベレージヒッターを習得する

➡アベレージヒッターを取れば打撃練習が有利になるぞ

痛恨の、猪狩君告げ口2連発

2年目のキャンプが終わると、早々に、あの男がコナミのところにきた。あの男とは、ほかでもない。希代のマッドドクター、ダイジョーブ博士だ。「ユーハ、イマノジブンニラマンデスネ」といって、コナミに言い寄ってきたのだが、コナミはあっさり無視。成功してもコントロールが下がるピッチャーでは無理もないか。シーズンに入ったコナミは、昨年覚えたフォークの練習にいそしむ。ところが、これがなかなか覚えない。この球は、彼には向いていないのか？ ここで、サボり癖を直そうとコーチにかけた電話を猪狩君に聞かれる。まずい、と思ったものの、サボり癖を放っておくわけにはいかず、もう一度コーチに電話するが、またも猪狩君に聞かれてしまう。チームメイトとの友情に危機感を抱いたコナミは電話で仲直りしようとするが矢部君は電話を切ってしまう。矢部君にまで嫌われていることが分かりやる気をなくすコナミ。ああ、なぜ天はコナミにかくも無情なるや！ しかし江島投手コーチの評価が高いため登板機会は月1回しっかりまわってくる（笑）。しかし、コナミが投げても野手はボールを追いかけない。三振に取るしかないのだがやる気がないため変化球が曲がらない。悪循環の繰り返しでシーズンを終了。解雇はされなかったものの散々の年を終えたコナミ。2年目終了時点で球速141キロ。変化球はHスライダー7、カーブ1、フォーク4だった。

みんなの白眼に耐え一軍に無事昇格

3年目に入って早々、一軍に上がれない焦燥感から、寸前×がついてしまう。さらに3月のオープン戦でも相変わらず野手が捕ろうとせず、苦戦続き。しかし、ここで彼女から野球超人伝をもらう。ところが5月にホームランを打たれて一発病に。超人伝をもらった後だけにまさに悲劇。もうここからは、能力は度外視して、一軍昇格だけに目標を絞りはじめたコナミ。仲間との仲を修復すべく守備練習に励む。そして、3年目の8月、ウェスタン戦で好投したことが認められ、めでたくコナミのオリックス一軍昇格が決まった。

コナミ選手のパスワード…**やよすなびざめむやむぞしてせのそまみれぬいしめちぬまかとはみはぐえしぞるなだじしぜまゆざねぞそ**

遠山氏のコメント「クズみたいな選手作ってしもた〜。あの猪狩イベント2連発がなければ少なくとも球速150のフォークあと2はついとったのに」

頼れる中継ぎ？

⬆レベル7のHスライダーが最大の武器だ

エピソード編

ミスコン1位なら、間に合えば次(『5』)に出してもいいですね

――この箱の中、全部読者のハガキでなんですよ。よろしければ読んでいただいて、感想なんかもいっていただけるとうれしいんですけれども。
藤岡 イラストなんか見せていただけますか?
遠山 あ、ボクもイラスト見たいなあー。
――どうぞどうぞ。
藤岡 ミスコン?
――あ、これはですね、ミスパワプロコンテスト、というのをパワプロ広場でやってまして、
一同 (笑)。
――由紀、沙織、優子、弘子、看護婦さん、お母さん、
遠山 きっついなあー、お母さん(笑)。
――記者さん、バーチャルアイドルのフジ…さんの中から人気投票で1人グランプリを選ぼうと。
遠山 人気投票1位やったら、間に合えば次(『5』)にも出していい㊙スクープ!?
――あっ、いいですねー(笑)。
赤田 (読者のイラストを見ながら)みんな髪の毛の色変えてきとるで。
――?
藤岡 みんな、綾○描いてきとるで。
――あっ。
遠山 もう分かってるですよ、ゆるしてよ、もう(笑)。
赤田 最初は、もっとやばかったんですよ。もっと似てたんで。
遠山 いや、由紀の髪の毛が水色だったんですよ。それで沙織の髪の毛がピンクだったんですよ。
――ヤバヤバですね。
遠山 (笑)それで変えたんですよ。(イラストを見て)うわ、みんな沙織、髪の毛赤いですよね。青やったですよね、ボクが描いたやつではたしか。キッチリ赤に変えていますね。思い切り染めてきてるな。クリーンヒットかましてますよね。
(注:由紀は某アニメのヒロインに、沙織は某ゲームのヒロインに似ている。ただ、髪の毛の色だけ違う。)

彼女たちが『5』に!?

↑でも、まず気になるのは、誰がグランプリを取るかだよね

猪狩くんも『5』に登場する?

――このへんは、読者の感想や質問なんかですね。
赤田 「猪狩君はその後どうなったのでしょう。一軍に上がったのでしょうか。『5』では先輩になって出てきたりして」ハハハ。
遠山 なるほど(笑)。猪狩君は予定してないですからね。
赤田 猪狩君か。どうしようか。
遠山 悩んでますよね。猪狩君は(出すか出さないか)ボーダーですよね。
――あと、このハガキ。これは私も知りたかったんですけど、ヤングコーチの車を洗うイベントで、犬の評価が上がるんですよね。
赤田 ジョークです(笑)。
――え。犬の評価が上がると何かあるのかなと。
赤田 いや、別に何もない遊びでした(笑)。私もやられました。何かあるんかって作ったやつに聞きました。何もないですという答えが返ってきました(爆笑)。

『5』に出演するのか!?

↑もし出てきたら、また、あのアフロに悩まされるのか?

獅という漢字はワザと入れたんですよ

藤岡 ここのハガキは?
――パワプロ広場の自慢の館に、強い選手じゃなくて、個人個人で何かテーマを決めてやってきたというやつです。大体、ドカベンのキャラクタを作ったっていうのが多いんですけどね。
遠山 (ドカベンには)人気キャラ多いですからね。へんな漢字入れておいた甲斐がありましたよ。
藤岡 獅子丸の獅子ていう字使うてるで。
遠山 ハハハハハ。あれね。
藤岡 チャンピオン毎週買うといてよかったな。
遠山 チェック厳しいですからね(笑)。
――獅子丸ってドカベンの獅子丸ですか?
藤岡 いや、あれも作れるようにというんでサクセスの漢字の中に登録してあるんですよ。獅子という…
――字を入れたんですね。
藤岡 普通は、使わない漢字でしょ。
遠山 ただでさえ名前ないよって言われる文句が多いなか(笑)。
――ほかにそういった漢字とかってあるんですか。
遠山 (即座に)殿馬の殿。岩鬼の鬼とかも怪しかったですよね。
赤田 こっちは…
――あ、それはふれあい広場っていう、読者のちょっとしたコメントや質問なんかを載せているんですけど、そこへのハガキですね。
赤田 ……「就職先探してます」(笑)。
――(笑)。なんかもう全然関係ないこと書いてありますよ。
藤岡 女の子からたまに来てますよね。
遠山 女の子、珍しいですよね。
――そうですね。
遠山 これも女の子。しかもプリクラ貼ってるし。
藤岡 貼ってくれるのはうれしいね。
――ああ、こんな子がやってるんだ。って思ったりしますよね。
遠山 こういうのは、プリクラ貼って返しますか。
――いいアイデアですね(笑)。
赤田 「1日中『パワプロ』やってました」っての結構あるな。
遠山 サクセス、確かに失敗してリセットしとったらすごい時間かかりますよ。チーム作ったら最低でも9人必要なわけやし。

↑わざわざこんな漢字を…。サービス精神にあふれてるなあ

エピソード編

「パワスポ」には牛丼の物語がしこたま書いてあるんです

――何か開発中のエピソードを話していただけますか。

藤岡 『4』の開発中に、牛丼の吉野屋がゲームボーイプレゼントをやっていて。全員で毎日のように、ゲームボーイ持ってるのにゲームボーイ当てるぞと。

赤田 牛丼食いに行って、応募用紙1枚持って毎日応募して。

藤岡 誰も当たらず

遠山 その牛丼のエピソードがサクセスの入団おめでとうの新聞のところにあって、新聞のよく読めない字は、実は文章になっている（笑）。あそこは牛丼の話をしこたま書いているんですけど、絶対に読めないところまでぼかしたんです（笑）。

――そんな秘密があったんですか（笑）。

遠山 牛丼の秘密がかかれているんです（笑）。今出た話のことを物語のように。このページやたら牛丼にこだわってますよね。よ～く見ると、牛丼という文字がなんとなく読める。見ようと思ってみれば。

赤田 牛丼にはまっていたから。

遠山 はまってましたね、この時は。

――そうすると、みんなで食べに行く料理は、牛丼ですか？

遠山 あれは焼き肉ですね。

――あ、そうか。

遠山 焼き肉もはやりましたね。炭焼き食べに行くとかいってね。

赤田 食いに行く時、何するというと焼き肉（笑）。

遠山 牛丼と焼き肉ははやりましたね。

赤田 大体忙しくなっても2、3キロ太りますから。食べますからね。動かずに座ってるとやっぱりストレス溜まるでしょ。おやつ買いに行こうぜ、となるんですよ。

よーく見ると…

牛丼の文字が…見える？

出てこないけど野球仙人はいます

遠山 パワプロ君、どんどん変わってきてますよね。ドラえもんみたいに。ずーっとバージョン比べていくと、どんどんつぶれていくんですよね。

――そうですね。昔はもっと…。

遠山 昔は丸かったんですけど。今でも変わってますよ。『5』のはもうこんな顔じゃないです。どんどん顔、こんなん平たくなってくんでしょうかね。

――阿畑君ていますよね。赤田さんがモデルになったんですか？

遠山 違いますよね。あれ、アバタがあったから、名前があばた君に決定。

――私、アバタボールの習得失敗したんですよ。

遠山 ナックル覚えるやつ。

藤岡 53号。

赤田 なんで53号か、よう分からん。

遠山 突然ついたんですよね。作っている途中で突然つくる？ 然って多いですよね。作っていると。ゲドー君かて突然作ったキャラですから。『ドラキュラ君』か何か見てボクが作ったんですよ。

――ダイジョーブ博士の助手にしちゃえって感じで。

遠山 野球仙人、消えたんですよね。

赤田 野球仙人、おったな。

遠山 あれだけ作れ作れっていわれて作ったやつ。

――えっ野球仙人って作ったのに消えたんですか？

赤田 データはあるんですけど。この中に（『4』のカートリッジを指す）データはいるんですけど出てこないんです。そういうイベントがなかったんです。

遠山 今回（『5』）出します？

赤田 この後またイベント作らにゃあかん、野球仙人の。

エディットがいやでサクセスができました

――それにしても、サクセスモードって1回のプレイの時間が絶妙ですよね。

赤田 目標は30分なんですよ。だいたい。今回はピッチャーはもうちょっと長いんですけど。まあ、それを感じさせない程度なら。

――そうですね。あれ以上長くなると…。

赤田 長くても1時間以内に抑えたかった。子どもってそのくらいのレベルでしょ。家でゲームできるっていうのは。お母さんに1時間やらしてって。それと、あれはエディットモードをさせたくなかったから作ったんですよ。最初の動機が。数値を自由に選べると、どうしてもマックスにして中途半端に作らへんでしょ。だからエディットは絶対いやだ。でも、選手は作りたい。エディットに代わるもんとして作ったんですよサクセスは。

――最後に読者になにかメッセージをお願いします。

藤岡 皆さん、よく半年間も辛抱して遊んでくれてありがとう。

遠山 次も遊んでね。サクセス期待してね。ちょっと、月並みだけど。

赤田 いつも同じようなこと、言うてるから、たまにはちゃうこと言おうと思うけど、なかなか浮かばへんな。

藤岡 本編の野球を上手くやってほしい。

遠山 あ、それボクも言いたい、うん。

大阪でGETしたレアグッズをプレゼント

読者のみんなに超貴重な『パワプロ』グッズ3点をプレゼント！ 1つ目は、藤岡さん直筆のパワプロ君色紙。2つ目は、藤岡さん直筆のパワプロ君ラベル入りコントローラパック。そして3つ目は、なんと藤岡さん手作りのパワプロ君キットだ。官製はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、を書いて

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ64編集部 パワプログッズプレゼント係 まで送ってね。発表は'98年2月号で。

藤岡さんにその場で書いてもらったのだ。締め切りは11月20日必着

パワプロ君キット

1名

藤岡さん手作りのキット。世界に20体もない超貴重品だぞ!!

コントローラパック

2名

1個ずつ2名様に。これで選手を育てればオールA間違いなし？

イラスト色紙

3名

1枚ずつ3名様にプレゼントするぞ。部屋に飾ろう

【緊急プロジェクト！ 猪狩くんを『5』に】遠山さんが言っていたように、今猪狩くんの『5』出演が微妙。そこで、ファミマガ64では、猪狩くんが『5』に出演できるよう、署名運動をするぞ。『5』に猪狩くんを、という人はパワプロ広場（仮）の「猪狩くんを出して」係まで送ってくれ。住所はP56左下を参照。

パワプロ広場（仮）

発行所
（株）徳間書店／インターメディア・カンパニー

パワプロ好きのパワプロ好きによるパワプロ好きのためのコーナー

巨人江川がMVP

先月、巨人の優勝で、幕を下ろしたセントラルリーグだが、今回その表彰選手が発表された。注目のMVPには、8月の月間MVPで、シーズンを通しても最優秀防御率を獲得し、さらに14勝をあげた江川投手が選出された。この結果に対し、本誌所属パワフルプロ野球評論家、魔術師Oは次のように語っている。「投手力で優勝した巨人だけにこの選出は順当といっていいでしょうね。もう1人の候補、澤選手も江川選手に劣らない成績を残したんですが最終的には、最優秀防御率のタイトルと、先発だけでなく、リリーフとしても活躍したことが評価されたということでしょう」と語っている。

巨人の2投手の激しい争い

今回のMVP候補として、有力視されていたのがは2人。1人はもちろん受賞した江川投手。もう1人は、同じ巨人で、江川と並ぶ14勝をあげ、防御率でも江川に続く2位、勝率では江川を上回る成績を残していた澤投手。「パワプロ」の世界ではMVPの投票数は表示されないが、かなりの接戦であったことはまず間違いない。また、巨人以外の選手では、三冠王候補だった、中日の筒井選手や、阪神のゆきや選手が考えられた。ただ、両選手ともチームの成績があまりよくなく、MVPは三冠王が最低条件。それが最終的にタイトルを1つしか取れなくてはどうしようもなかった。

⇧いずれ劣らぬ成績を残した両選手。どちらもあっぱれだ

番外編　サクセス自慢の館　タイトル獲得選手一覧

今月のサクセス自慢の館は、先月と同じく番外編。今月は、タイトル獲得選手のパスワードを公開するぞ。今回は、さすがにみんなタイトルを獲得しただけあって、なかなかの強者ぞろいだ。なかでも、バッターのタイトルを取った選手はみんなかなりの能力の持ち主。みんなのチームに入れてペナントレースで使ってみてはどうかな。かなりの戦力になることは、ほぼ間違いないぞ。

タイトル	名前（チーム）	パスワード	投稿者
本塁打王 42本	倉森（広島）	づげづ　みれま　だべは　ぞめる　きふは　はれや　やはみ　かざだ　きふわ　るおせ　のぎか　きでか　ま	岡山県／浅野弘之
首位打者 355	ゆきや（阪神）	めぢう　らへま　まどは　せはび　ぢふね　ぜそめ　こざぐ　ちはち　ひいげ　ごびみ　ほびき　おぎか　ぜ	兵庫県／上古閑之弥
打点王 126打点	筒井（中日）	りぜで　こへま　だどま　ぬほふ　のびげ　くぞぜ　げぬみ　だざか　ろつれ　ぢびせ　がびき　ぢでか　ぜ	長野県／布施宏
〃	松尾（ヤクルト）	ればめ　みじな　きくび　へかぐ　るまみ　ぜちげ　ちはち　ままだ　みぜう　ごふら　ほふき　おぎか　ま	北海道／松尾宙洋
盗塁王 37盗塁	仁志（巨人）	づろぜ　られま　だべは　かめて　わせよ　はづぜ　げなみ　かざね　のふせ　ほふき　つぎか　ざでか　ぜ	兵庫県／前田靖和
最多勝 16勝	ファルシオン（ヤクルト）	たぐま　なびま　ぜむず　ぞせせ　だちな　けはぐ　でびべ　かわに　ひるぐ　もてだ　くおお　まはか　だるす　へあげ　くぞゆ　まち	埼玉県／窪添威
最優秀防御率 2.73	江川（巨人）	ごこべ　ぎぶみ　んつず　ざえが　けぞな　かえざ　くえい　はめち　まおた　まめか　だへる　かがざ　はそゆ　まぐま　く	新潟県／岩田洋則
最優秀救援投手 7SP	りかるど（横浜）	ふぜぎ　なづま　むぜや　むばど　だくだ　やめち　くだべ　だかめ　くはち　ひざか　てはざ　しちべ　しみる　んどま　よせざ　ぜ	千葉県／志賀哲
最多奪三振 233個	ASKA（広島）	さじぞ　ばごま　ざぜず　みいそ　げぐめ　くめち　じみわ　かあぎ　しほい　くぞか　さこぞ　ちちく　わじで　よのざ　りちか　まか	岡山県／浅野弘之

熱いおハガキ待ってます　お便り大募集

パワプロ広場では、お便りを募集中。サクセスモードで良い選手ができた時は、パスワード、能力を書いて、サクセス自慢の館へ。『パワプロ』や広場への意見、感想はふれあい広場へ。『5』への質問、意見は『5』発売オメデトーコーナーまで。投稿する時は自分の住所、氏名、電話番号、年齢を書くのを忘れずに。あて先は、

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM ファミマガ64編集部
パワプロ広場（仮）係
締め切りは11月20日（必着）。

予告　パワプロ広場（仮）

お待たせしました
パ・リーグ選手発表

次号のパワプロ広場は11月21日発売予定

はみ出しドラフト会議
内本「今回のタイトル争いのレベルはなかなか高かったぞ。ただ、最優秀救援投手だけはちょっと低くて残念だったな。」矢部「どうしたんでやんすかね」内本「投手全体のスタミナが高くて、あまりリリーフ投手の出番がなかったんだろう」

W杯出場祈願攻略

開発陣が語るLv.5のCOMに勝つためのポイントを伝授!!

実況ワールドサッカー3

開発部から独自に編集部がゲットしたデータ、攻略法をファミマガ64読者にだけ伝授しちゃうぞ！

N64	コナミ	サッカー
	発売中	コントローラパック（2）
	7500円	

チーム力だけでなく、フォーメーションや戦術も頭に叩き込んでおこう

チーム選択時に出る、攻撃、防御などの数値もチーム力をはかる参考になる

敵を知り、己を知れば百戦危うからず。という言葉があるようにレベルの高い相手と戦うときには敵チームの戦力はもちろん、自分の使用するチームの戦力もよく認識しておかなければならない。チームの中で核になる選手は誰か、穴になっているポジションはどこかなど、長所も短所もしっかりと把握しておこう。それが、まず勝利への第一歩だ。

チームの戦力を知るための最も重要なものの一つが、選手入れ替え時などに表示される、各選手の個人パラメータだ。これらは全部で10項目あり、その選手の能力を表している。ここでは、具体的にそれらの数値が何を表しているのかを、左の表にまとめたので参考にしてくれ。

パラメータ	解説
決定力	数値が高いほどシュートがゴール枠へ正確に飛ぶ。数値が高いほど相手のキーパーがボールを弾くようになる
シュート	シュートボタンを最大入力したときのシュートの強さ。数値が高いほど強いシュートが打てる。キーパーは、ゴールキックの強さ
カーブ	カーブのかかりぐあい。パラメータが高いほどカーブをかけた時の曲がり幅が大きくなる
スピード	ダッシュした時の最高速度を表す。パラメータが高いほど、より速く走ることができる
ダッシュ	最高速度に達するまでの加速力、フェイントからのダッシュの速さを表す。パラメータが高いほど加速力が大きい
スタミナ	全選手のスタミナは一定。このパラメータが高いほど、選手のスタミナの減りかたが少なくなる
ジャンプ	ジャンピングヘッドの最高点の高さ。数人がヘディングで同時に競り合った場合、この値の高い選手が優先される
キープ	ボールの取られにくさ。このパラメータが高いほど、チャージやスライディングに対するボールの取られにくさが高くなる
ディフェンス	ボールの奪いやすさ。このパラメータが高いほど、スライディング、チャージによるボールの奪いやすさが高くなる
トータル	上記の9つのパラメータの平均値。その選手の総合的な能力を見るための目安になる

シュート力によって、ミドルシュートの決まりやすさも、グンと変わってくる

ブラジルのアレージョは、1人で持ち込んでシュートできる最強の選手の一人

キーパーの内部パラメータによっては取れるボールを弾いてしまったり、シュートを後ろに反らしてしまったりすることもあるのだ

ポイント2

強敵打倒のために必要な5つのポイント

著しく相手のレベルが低い時はともかく、一定のレベルの相手と試合をするときには、ただ、闇雲にドリブルやシュートをしても、絶対に勝てない。ここでは、常に忘れないでいて欲しい5つのテクニックについて解説するぞ。

⬆戦いかたによっては、一枚も二枚も能力的に上回る相手とも互角に戦えるぞ

⬆試合前のフォーメーションも、試合展開に重要な影響を及ぼす

その1 ダッシュの使い時を間違えるな！

普通のドリブルよりも、はるかに速く進めるダッシュ。便利なこの操作は、特にカウンターなどの速攻の時に威力を発揮する。ただし、ボールを取られやすいのが欠点。フリーや速攻の時以外で使う時はくれぐれも注意。

⬆ダッシュしながらのドリブルは、フリーの時は最終ディフェンスラインを突破する強力な武器になる

⬆敵が多いところでダッシュドリブルをするとすぐボールを取られてしまう

守備にも威力

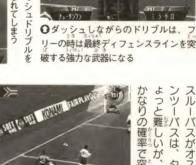
⬆最終ラインを抜かれそうな時は、ダッシュですばやく戻って相手をマーク

その2 サイド攻撃を基本とせよ

実際のサッカーと同じように、このゲームでも、サイドからの攻撃は非常に有効な攻撃手段だ。逆にそれは、相手のレベルが高い時に中央突破をはかるのは、非常に危険だということも表している。サイド突破には、ワンツーパスかスルーパスがオススメ。特に、ワンツーパスは、タイミングなどちょっと難しいが、使いこなせればかなりの確率で突破できるぞ。

⬆サイドラインを突破して、センタリングを上げる、というのが攻撃の基本

ワンツーパス

ワンツーパスはCボタンユニットの右を押せばできる。操作自体は簡単だが、その時パスを送る相手の位置を確認しておくこと。ワンツーパスの形が三角形を描いていれば理想的だ。

⬆パスのタイミングさえつかめばかなりの確率で相手を抜けるぞ

スルーパス

スルーパスはCボタンユニットの上でできる。通ればチャンスが一気に広がるが、コンピュータのレベルが高いとカットされやすいのが欠点。しかし、サイドラインギリギリのスルーパスはカットされにくいのだ。フォワードをサイドに配置するのがコツ。

一気にチャンス

⬆自陣でボールを奪ったら、ボールを取られないようにサイドラインまで移動し、前方にスルーパスを出す

⬆スルーパスを受けたら、間髪入れずに前方へ再びスルーパス。相手ディフェンダーが戻るひまを与えないようにする

⬆たった2度のパスで、最終ラインを突破できる。後は、ダッシュでゴールを目指せ

その3 持ちすぎは禁物 パス回しを細かに

レベルが高いコンピュータのチェックは非常にきびしい。ボールを持ちすぎていると、すぐにカットされてしまう。そのため、常に早いボール回しが必要。Aボタンのサーチパスで近くにいる味方に細かく繋ぐことを心がけよう。そこから、スルーパスやワンツーパスで攻めに入るのだ。

⬆ボールを持ったら、すかさず近くの味方にパス。細かく繋いでいけば、そう簡単に敵にボールは取られない

⬆レベルが高い敵は、ボールを持って止まっているとすぐチェックしてくるぞ

⬆パスをまわしている時に、前方にスキが見えたらすかさずスルーパスを出そう

その4 ディフェンスは中盤で徹底的にチェック

ディフェンスは基本的に、中盤を厚くして、そこでプレッシャーをかけてボールを奪うのがベストだ。最終ラインにまかせると、そこを万が一突破された場合、独走態勢となってほぼ確実に1点を取られてしまう。

最終ラインは危険

⬆最終ラインで防ごうとすると、突破された時悲惨なことになる

⬇相手にボールを取られて攻め込まれた時は、早めのチェックで、自陣深く入らせないことがベストだ

中盤を厚く

⬆中盤を厚くすれば、ディフェンスがぐっと楽になる

その5 作戦は瞬時に使いこなせるように

作戦はCボタンユニットに一つずつ登録することで全部で4つの作戦を使うことができる。これらの作戦は常に頭に入れておいて、必要になったら即座に使い分けられるようにしておこう。万が一の試合展開のために、全員攻撃と全員防御を入れるといいだろう。

⬆全員攻撃はカウンターや、どうしても1点欲しいときに使うことが多い

⬇全員防御は、能力的に上回る相手と戦う時や、1点を守る試合で使うといい

この2つは入れる

⬆作戦の中でも、全員攻撃と全員防御は入れておいた方がいい

能力で圧倒するチームには

ここでは、彼我のチームに大きな実力差があった場合(例:日本VSレベル5のブラジルなど)の戦いかたを解説するぞ。まず相手のフォワードには、必ずマンマークをつけておこう。そうしないとドリブルでいいように独走されてしまうぞ。それから、ボールのチェックなどは、スライディングを使って早めに奪うようにしよう。さらに、試合中の作戦には次に挙げる2つの作戦をメインにして戦うといいだろう。

ファウル覚悟!

⬆とにかくスライディングで相手を止める

⬆相手チームのフォワードには必ずマークをつけて動きを封じよう

オフサイドトラップ

ディフェンスラインを浅くして常に攻め続けるのがポイント。防御に回ってはだめ。相手にボールが渡ったら、早めのチェックでつぶすことを心がける。さらに、相手のGK、FKはマップを確認して、オフサイドトラップに必ず引っかけること。フォーメーションも3-4-3など、攻撃的なものにする。攻めが多い分、得点のチャンスも多いが、1歩間違えれば大量失点のケースも考えられる。

⬆フリーキックやゴールキックでは、上手くやれば確実にオフサイドにできる。マップを常に確認しておこう

積極的に攻める

⬆できればゾーンプレスと併用して早めにチェックし、攻め込みたい

⬆オフサイドトラップは、諸刃の剣だが成功させれば個人的な能力に関係なく攻撃を遮断できる

全員守備

常に全員守備の作戦を絶やさず守りを厚くする戦法。フォーメーションは、必ず4バック以上にする。DFの位置は、ラインディフェンスにせず、ジグザグに配置したほうがよい。攻撃は、大きなロブの後ろからのほうり込みや、スルーパスでの突破を中心として常に速攻を心がける。守備中心の戦法とはいっても、常に攻め続けるつもりで戦う。そして、ここぞという時には、その時だけ全員守備を解除して攻め込む。守りを固めるぶん比較的安全な戦法。

ここで全員攻撃

⬆そして、ここぞというときに、全員攻撃にして1点をもぎ取るのだ

⬆この戦法は、常に全員守備にしておいて、多人数でゴールを守る。能力の差を人数でカバーするのだ

⬅バックスを増やし、その役割もストッパーやスイーパーに設定する

ポイント3 自分なりの攻撃パターンを確立しよう

サッカーゲームで、最も重要なものの一つが、得点パターンを確立すること。いくら試合をうまく組みたてて攻め込んでも、点を確実に取らないことには意味がないからだ。ここではいくつかのパターンを紹介するがそれがすべてというわけではない。自分なりの、確実に決められるパターンを見つけておこう。

フ〜ンワリ

⇧フワっと浮かせるループシュートが意外と強力。マスターすれば強力な武器に

⇧最もオーソドックスなサイドからのセンタリングパターン。まずはこれをマスターしておこう

得点パターンの王道 センタリング

サイドから敵陣に攻め上がり、エンドライン近くからセンタリングして決める。最もオーソドックスなパターンといえる。大事なのは、自分が使っているフォーメーションでは、フォワードがどこにいるかを覚えておくこと。センタリングをキーパーに取られてしまう時は、一端センタリングを折り返して決めるのも一つの方法だ。

⇦ロブでセンタリングを上げ、キーパーの反対側にヘディングで叩き落とす

⇦センタリングをヘディングで折り返しキーパーを振ってシュートする

⇧うまくキーパーを振れば、かなりの確率で点を取ることができる

シュート力が決め手 ミドルシュート

ペナルティエリア付近から、ゴールに対し斜め45度くらいの角度から直接シュートする。この時、ダッシュしながらのシュートだとより威力が上がる。ミドルシュートは、シュートボタンを思いっきり押すのがポイントだ。キーパーがもしシュートを弾いたら即座に詰めて押し込もう。

⇧真正面からではなく、やや斜めの角度からシュートを打つ。この時シュートボタンは目いっぱい押すこと

⇧真正面からでも、このくらいの距離から、シュート力のある選手が打てば、ゴールキーパーがキャッチできずに…

こぼれ球を決める

⇧こぼれ球を押し込める

確実に決めたい セットプレイ

ここでは、2つの得点パターンを紹介。まず、フリーキックでは、ちょこんと軽く壁を越えるロビングを上げ、そこに走り込んでシュートする。コーナーキックでは、ゴールと逆側にカーブさせ、それに合わせて決めるパターンだ。

⇧セットプレイは、特に能力が上位の相手退きは重要になる。確実なパターンを一つは身につけておこう

フリーキック

⇦軽いロブで壁の向こう側にボールを落とし、走り込んでシュートする

コーナーキック

⇦ゴールとは反対側にカーブをかけ、キーパーのいないサイドにシュート

絶対決まる 対CPU、PK講座

コンピュータとの対戦でPKになったとき、ほぼ確実にゴールを決める方法がある。まず、カーソルをゴールの右か左、どちらかに止めておき、シュートする直前に反対側にカーソルを移動する。それほどスミからスミに移動させなくても決められるので、慌てさえしなければまず大丈夫だ。

⇧まずゴールの右（か左）にシュートカーソルを固定しておく。助走を始めても位置は変えないでおく

⇩蹴る直前に反対側へカーソルを移動。かなりの確率でゴールできる。慌ててゴールの外へはずさないよう注意

⇧キーパーを操作する時も、同じ操作である程度防げるようだ。ただ、シュートの時ほど成功確率は高くない

コマンドでの出し方は93ページにあるよ

ワールドリーグでコンピュータのレベルを3以上にして優勝し、さらにワールドスターとのスペシャルマッチに勝利すると、6つの隠しチームが使用可能になるのだ。これらのチームは隠しコマンドでも使用できるが、それはウル技のページを見てね。

まずは、全36ヵ国が参加するワールドリーグで優勝すること。そのとき、コンピュータレベルは3以上でないとダメ

ワールドスターズとユーロスターズA、まさに最強のメンバーがそろっている

ユーロスターズA

イングランド、ドイツを中心に選ばれたヨーロッパ選抜チーム。好守のバランスがいい

ポジション	名前	国
GK	バンクス	イングランド
DF	クランツ	ドイツ
DF	コール	ドイツ
DF	シーゲル	ドイツ
MF	アーバノフ	ロシア
MF	イベルス	スウェーデン
MF	クルツ	ドイツ
MF	ストロイノフ	ブルガリア
MF	プラット	イングランド
FW	シュタイナー	ドイツ
FW	キーガン	イングランド
控	ウォルカー	イングランド
控	L・オールセン	デンマーク
控	ピーターソン	スウェーデン
控	コッパー	オランダ
控	ワグナー	ドイツ

ユーロスターズB

イタリア、フランス、ユーゴなどを中心に選ばれたヨーロッパ選抜チーム。守備が堅い

ポジション	名前	国
GK	バガニ	イタリア
DF	ニース	フランス
DF	カルヴァン	フランス
DF	ナデ	ユーゴスラビア
DF	ニコラス	イタリア
MF	ローレンス	スペイン
MF	ザッバ	イタリア
MF	バンデスク	ルーマニア
MF	クルチェビッチ	ユーゴスラビア
FW	ミロチェビッチ	ユーゴスラビア
FW	ジョバンニ	イタリア
控	ディノ・マルコ	イタリア
控	チャティロ	フランス
控	カリード	スペイン
控	ユリッチ	クロアチア
控	ディディエ	フランス

アジアスターズ

アジア、オセアニア地区選抜チーム。他の隠しチームより戦力がやや劣るのは否めない

ポジション	名前	国
GK	永井	日本
DF	ファラル	サウジアラビア
DF	近藤	日本
DF	ヤン・チョンホン	韓国
DF	山崎	日本
MF	井上	日本
MF	チェ・ヨンホアン	韓国
MF	木村	日本
MF	キム・パンクン	韓国
FW	クルト	イラン
FW	橋本	日本
控	マーク	オーストラリア
控	田部井	日本
控	シュマハド	イラン
控	アルジャマニ	サウジアラビア
控	ラマナク	サウジアラビア

アフリカスターズ

アフリカ選抜チーム。攻撃力は文句ないが、守備面では、やや不安を残す

ポジション	名前	国
GK	バグリ	ナイジェリア
DF	クンナバル	南アフリカ
DF	ブケジ	ナイジェリア
DF	レツィ	ナイジェリア
DF	ウェルニー	南アフリカ
MF	キュベイ	南アフリカ
MF	ブボ	ナイジェリア
MF	タリハ	ナイジェリア
MF	オーチョー	南アフリカ
FW	マウロ	ナイジェリア
FW	バチク	カメルーン
控	ジャミール	南アフリカ
控	オーデバイ	南アフリカ
控	ロギ	カメルーン
控	ヤクニ	ナイジェリア
控	イェペ	カメルーン

オールアメリカスターズ

南北アメリカ選抜チーム。個人能力が高く、ワールドスターズに継ぐ能力を持つ

ポジション	名前	国
GK	アトラス	メキシコ
DF	ベランコ	ブラジル
DF	マルケス	ブラジル
DF	トーマス	アメリカ
DF	シセロ	ブラジル
MF	サンチェス	コロンビア
MF	サントス	ブラジル
MF	フェレイラ	ブラジル
FW	ドミニク	アルゼンチン
FW	フェルナンデス	アルゼンチン
FW	アレージョ	ブラジル
控	ヴィンセント	ブラジル
控	サンタナ	ボリビア
控	エスタータ	コロンビア
控	ミューラー	ブラジル
控	モッツァ	パラグアイ

ワールドスターズ

地域にとらわれず選ばれた世界選抜チーム。もちろん攻撃力、守備力とも最高

ポジション	名前	国
GK	バガニ	イタリア
DF	クランツ	ドイツ
DF	コール	ドイツ
DF	ニコラス	イタリア
MF	サントス	ブラジル
MF	クルチェビッチ	ユーゴスラビア
MF	サンチェス	コロンビア
MF	ジョバンニ	イタリア
FW	キーガン	イングランド
FW	シュタイナー	ドイツ
FW	アレージョ	ブラジル
控	ディノ・マルコ	イタリア
控	バンデスク	ルーマニア
控	ミューラー	ブラジル
控	ユリッチ	クロアチア
控	ワグナー	ドイツ

※ポジションのＧＫはゴールキーパーを、ＤＦはディフェンダーを、ＭＦはミッドフィールダーを、FWはフォワードをそれぞれ表します

64大相撲

容量128メガの極秘情報満載!!

どすこい! 64部屋 第1回

全国の相撲&育成ゲームファンに贈る『64大相撲』の新コーナーを創設! フレッシュな情報を続々公開するぞ!!

N64	ボトムアップ	相撲
	11月下旬発売予定	内部バックアップ(1)
		コントローラーパック
	予価7980円	振動パック対応
		―

土俵上の攻防がひと目で分かる新システムが導入されたぞ

先月号でシステムや演出の概要を紹介した「64大相撲」だが、システムに改良が加えられ、よりユーザーフレンドリーに進化したことが判明!! なんと、取組画面でボタンの入力状況が表示されるようになったのだ。これにより、相手の入力状況に合わせた技の切り返しが可能となり、一瞬の判断を競う駆け引きが楽しめるようになった。状況に応じたメッセージが表示される点も見逃せないぞ。

入力状況を表示!

⬆自分と相手のCボタンユニット入力方向を表示

⬇相手のボタン入力方向と逆方向に3Dスティックを倒せば攻撃を防御できる。みごと押し返したぞ

⬆四つに組んだ状態ならニュートラルにして防御だ!

体力状況を示す粘りゲージも追加

取組の緊迫感をさらに高めているのが「粘りゲージ」の採用だ。これは力士の体力を表すもので、疲労の度合いによって緑色から黄色、オレンジ色、赤へと変化していく。ゲージは少しずつ回復するが、むやみに連続攻撃を行うと疲れて弱ってしまい、回復が難しくなる。限界に達するとゲージが点滅し、ピンチであることを示す。

目まぐるしく変化!

⬆「粘りゲージ」の回復スピードは力士の心、技、体の成長値によって異なる。力押しでは勝てない場合も

相手の入力状況とゲージをチェック!

⬇相手が同じ方向に3Dスティックを倒した。追い討ちとして倍のダメージを与えることができるぞ。攻勢のチャンス到来だ

⬆相手がCボタン上で技を出してきたが、3Dスティックを下に倒して押し返し、防御!

状況の判断力が勝負を決める

入力表示とゲージから得られる情報を活用すれば、より有利に戦うことができる。入力表示を見て相手の技を的確に防御したり、ゲージの状況を見て攻守を効果的に使い分けることもできるのだ。

すべての基本は練習モードで学べ

新システムの導入に合わせて、相撲初心者にも分かりやすい練習モードが追加された。離れているときや組んだときの基本技を学ぶことができるぞ。ここで入力のタイミングや間合いをつかむのだ。

⬇練習なしでも、プレイしているうちに技のノウハウはつかめる。とはいえ基本技は事前に知っていたほうがラク

⬆ここでの練習を積めば、特定の技を自由に繰り出すことができるようになるはず。コツを覚えろ

⬆基本技の使用法や、その技に対する対処法などをじっくりと学ぶためには欠かせないモードであることは確か

育成ゲームファン必見の「横綱サクセスモード」初公開

前頭15枚目から始めて横綱を目指す育成モード「横綱サクセスモード」の開発もついに終盤！　今回は、年間6場所で2年にわたるストーリーを盛り上げてくれるイベントの概要について、初公開の画面写真を交えて紹介していく。力士の成長にも微妙に関わる要素だけに流し見は厳禁だゾ。

勝てば番付が上がるだけではない。イベントで成長値の上昇や技の取得がある場合も

スタート時こそ前頭15枚目だが、勝てば勝つほど着実にランクアップしていく。実力がすべてのクールな世界だ

まず、自分の育成する力士を心、技、体の初期成長値が異なる5タイプの力士の中から選択。しこ名は自由に変更できるぞ

本編より燃える!?女のコとの出会い

多くのプレイヤーを奮起させるイベント（断言）として、数人の女の子との出会いがあることが発覚。ライバル力士の出現などのイベントもあるのだが、勝敗の結果によって出会ったり出会えなかったりする女の子とのイベントのほうが重要であるといっても過言ではない（と思う）。展開しだいではお嫁さんになってくれるかも!?

おかみさん候補!?

こちらは楠のどかちゃん。おとなしくて控えめな性格に、クラクラっとくる輩は多いはず。守ってあげたくなるんだよね

この子は園岡みいなちゃん。アイドルなのだが人見知りしないというか警戒心がないというか、やたらとフレンドリーなのだ

励みになります

親密になれば女の子とデートできる。やがては結婚へと発展するのか!?　まさに絶対運命黙示録！

ライバル部屋の親方の娘、あきらちゃん。親方の教育が実を結んだのか、かなり行動的で活発な女の子なのだ

ハーフ？ それともクォーター？気になるこのコはメイプルかえでちゃん。日系人だけに相撲が大好きらしい

彼女は大相撲レポーターの安楽岡さちえちゃん。気に入ってもらうためには、やはり勝ち続けることが必要なのだろうか

ミニゲームで成長値を大幅UP

「横綱サクセスモード」では、場所の間や特定のイベントで遊べるミニゲームで力士の心、技、体の成長値を上げることができる。高得点であるほど数値の大幅アップが見込めるが、5種類用意されているミニゲームはそれぞれ操作法が異なっており、すべてをマスターするのは至難の技。コツをつかむまでやりこむ必要があるぞ。

目指せ高得点！

最後のハンコとみいなちゃんのメッセージが高得点の証しなのだ

『64大相撲』コマーシャルフィルム完成！

去る9月19日、都内某所において『64大相撲』のCF（コマーシャルフィルム）撮影が行われた。ゲームの主役である相撲取り役には、ホンジャマカの石塚英彦さんをキャスティング。まさにハマリ役といった感じで熱演していたぞ。10月中旬からオンエアされているので、未見の人はチェック（バージョン違いや15秒版、30秒版もアリ）！

キミはもう観たか!?

ミニゲームがモチーフの実写部分。これは「ちゃんこでごっつぁん」だね

撮影現場にて…

満面に笑みをたたえている石塚さん。共演者のワンちゃんとツーショット！

女の子との出会い（というか一方的に追いかけてる？）も実写化。これは撮影風景

新システムに悩む人必見の育成講座

13色対応 ゲームで発見!!たまごっち2

発売中	4286円	バンダイ	シミュレーション 通信ケーブル対応

海と森のたまごっちの習性(?)をつかめ!!

ついに発売された『たまごっち2』。基本的な育成方法は前作と同じだが、「さかなっち」や「むしっち」など新タイプのキャラの育成にとまどっている人も多いハズ。じっくりと育てきるつもりなら、育成の対象を1匹に絞って面倒をみることから始めよう。性格や行動など生態を研究するのだ。

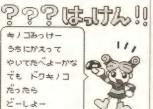
⬆初登場のたまごっちが相手なだけにそれぞれの性格をつかむのも一苦労

冷凍睡眠を活用して複数育成に挑戦!!

育成のコツを把握したら、2匹同時育成にチャレンジしよう。お世話に飽きたら、冷凍睡眠させて別のたまごっちを育てることもできるぞ。すべてのたまごを発見すれば、最大8匹のローテーションによる育成も夢ではない!

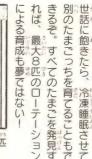
⬆どうせなら冷凍保存の限界である8匹ぶんすべてのスペースを埋めたいね

⬇ベビーっちの状態で8匹すべてを冷凍し、さまざまな育成方法を試すのもいい

何だコリャ?

⬆「たまご発見!!」と思ったら不思議なアイテム。ま、こんなこともあります

スリルを味わえる!!呼びかけシステム

思わぬ大ケガの原因ともなる恐怖の新要素、アクシデント。この兆候を発見したら、Ⓑボタンを押してたまごっちに呼びかけよう。頭上に迫る危機に気づかせ、回避行動をとらせることができるぞ。

落石だぁ〜ッ!!

⬆目を離したスキに落石の直撃を受け、重傷を負わせてしまった人も多いハズ

危険を知らせて直撃を防げ!!

⬆頭上に落石が出現したら、すかさず呼びかけ。軽やかな身のこなしでサッと回避

友だちが育てたたまごっちと勝負!!

アダルトっち以上については通信ケーブルによる交換が可能。交換後、相手のたまごっちは競技大会の「ビューティコンクール」と「たまごっちレース」に対戦相手として登場する。他人の育てたたまごっちと勝負を競おうぜ!

⬇通信ケーブルをつないだら、通信装置を稼働させよう!

⬆交換可能なのはアダルトっちのみ。この鉄則を忘れてはダメ

冷凍睡眠中でも出場可能なのだ

⬇冷凍睡眠中のその他のアダルトっちもナゼかエキジビションに参加できる

がんばれMyごっち!

⬇厳密には対人戦ではないが(あくまでも相手のデータが基本)燃える!

エントリーナンバー1 あっち
ゆうしょうです!

⬆自分のたまごっちが勝利を手にした瞬間、正直いって優越感にひたれます

『たまごっち2』特製シールをプレゼント!!

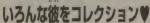
「東京ゲームショウ」などのイベント会場で配布された『たまごっち2』の限定版シールを読者20名様にプレゼント。欲しい人は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「たまごっちシール」係まで送ってね。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。ヨロシク!

➡海と森のたまごっちから4種類をチョイスしたファンシーなシール♡

13色対応

プリクラポケット2
彼氏改造大作戦

1月28日発売予定	アトラス
	シミュレーション
3980円	通信ケーブル対応

好みの彼に改造(?!)し記念プリクラを撮ろう

『プリポケ』の第2弾が早くも登場！　前作はRPGだったが、今回は、プレイヤーが女子高生となり、自分の彼氏を理想の男性に変えていくシミュレーション。いろいろな彼にイメチェンさせ、その彼とプリクラを撮るのだ。

⬅⬆彼がどう変わるかは、アドバイスしだい。いろんな彼の写真を集められるぞ

1年間で理想の彼に!!

プレイヤーは高校3年生の1年間を通じて、学校で彼と会話して適切なアドバイスを与えていく。そして、デートやプレゼントを贈るイベントなどでさらに愛情を深め、理想の彼に変えていくのだ。

⬆まず、彼の行きそうな場所を考えて、学校での行動スケジュールを立てるのだ

⬇学校で彼に会うと、会話することができる。どう会話するかが、ポイントになるぞ

ミニゲームも満載!!

⬆ゲーム中にはミニゲームが発生することも

育てたモンスターで「ジェム」を賭けて対戦

カンヅメに詰まったモンスターを育てていくシミュレーション。通信ケーブルを利用すれば、「ジェム」と呼ばれるアイテムを賭けて、友達の育てたモンスターと対戦させることができる。

育て方で姿が変化!!

モンスターはカンヅメの中で成長させていき、どう育てるかによって、カンヅメから出てきたときの姿や性格が変化していくのだ。育てられるモンスターは50種類以上。育っていく過程で身につけられる技は、通常技と必殺技、超必殺技の3種類があり、全部で60種類以上も用意されている。

⬆どんなヤツが飛び出してくるかな？

⬇モンスターの状態には常に気をつけてあげたい。ケガをしたら治してあげよう

⬆モンスターたちの普段の様子を観察。歌ったり、踊ったりと、表情が豊かだぞ！

13色対応

日刊べるとも倶楽部

12月発売予定	アイマックス
	シミュレーション
4800円	通信ケーブル対応

ポケベルのやりとりで友達の環を広げよう!!

ポケベルをモチーフにした一風変わったシミュレーション。メッセージのやりとりを通して友達を増やしていき、好きな子に告白メッセージを送って彼女になってもらうのがプレイヤーの目的だ。

送るメッセージを選択

友達を増やしたり、好きな子のハートを射止めるには、どんなメッセージを送るかが重要になってくる。メッセージの返事は選択肢になっていて、間抜けな返事を選ぶと友達の間で評判が悪くなったりする。いい返事を選んで友達の好感度をアップさせていくのだ。

1997/10/01 WED 12:51
24 いくこ
20さい
ぎんこういん
1977/01/02
ふぃふぃふぃふぃふぃふぃ。ぎんこういんだよ〜

⬆女の子のプロフィール。う〜む、20歳の銀行員か…。けっこうイケてるかも

どんな返事を送る?!

1997/10/01 WED 12:1
メッセージ01
さいふおとした
いくこ
▶返事をおくる
無視

⬆さっそくメッセージがきた。どう答える？　シカベルもできるようだが…

⬇そりゃ、もう当然「あほー」と言いたいところだが…？

1997/10/01 WED 12:23
返事はどれにする?
▶あほー
さいあくー
もどるといいね

トランセル種市のポケモンリーグ!! 第5回

今回は水ポケモンへの対処法と、おすすめポケモンを3匹も紹介しちゃうぞ！

基本を忘れるな!!

最新ポケモンリーグ事情

水タイプのポケモンを徹底的にマーク!! その対処法を伝授する

これまでのポケモンリーグを振り返ってみると、6匹用意したポケモンのうち、必ず1匹は水タイプのポケモンがいる傾向となっている。これは全部で151匹いるなかで、水タイプのポケモンが全体の20％を占めるほど数が多いからだ。また実際のバトルで、水タイプのポケモンが活躍しているのも、まぎれもない事実。要するに、水タイプのポケモンの対策をちゃんとやっておかないと、あとでとても後悔する結果になってしまうと。今回は実際に例を挙げてその対処法を紹介していくぞ！

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。N64最新情報にも注目!!

出場回数の多い3匹を今回新たに再チェック

これまでさまざまな水タイプのポケモンが出場してきたが、実際に活躍しているポケモンはそんなに多くはない。今回紹介する3匹はギャラドス、スターミー、ラプラス。どれも百戦錬磨のつわものばかりで、とくにスターミーなどは以前にこのコーナーで紹介して大ブームになったほどの人気である。3匹の特徴は、タイプを2種類持っており、注意すべき技を覚えている可能性が高いということ。これだけ強いと6匹の中にエントリーする気持ちがわかるような気はするが、この記事を読んだらどうなるかな？

NO.130 ギャラドス

破壊力バツグンの「はかいこうせん」に注意

ステータス的には攻撃力と特殊能力の高さが際立っている。強力な技も覚えることができ、「はかいこうせん」はとんでもなく強力だ。防御力の高いパルシェンをぶつけてみると効果的かも…。

要注意技！ はかいこうせん

次のターンは攻撃できないが一撃で倒してしまえば問題なし

NO.121 スターミー

エスパー攻撃も使えるマルチなポケモン

もう番組でも超おなじみのポケモン。特徴は、すばやさのステータスの高さと、エスパー系の技につきる。「じこさいせい」でHPを回復できるのも興味深い。やっぱ強いっスよ、スターミー!!

要注意技！ サイコキネシス

本当にやっかいな技の1つ。どのタイプにも結構効くのだ

NO.131 ラプラス

各ステータスが高く、バランスがとれている

HPと防御力が高いので、チョットぐらいの攻撃ではビクともしない頼もしいポケモン。「のしかかり」はかなりの確率で相手のポケモンをまひさせることができる。威力はもうしぶんない。

要注意技！ のしかかり

対戦でラプラスがのしかかってきたら、もうたまらないよね

弱点はズバリ電気攻撃 10まんボルトを使え!!

水タイプのポケモンの弱点は、ズバリ、草攻撃と電気攻撃だ。数ある技マシンの中から、オレが選んだのは「10まんボルト」。電気攻撃のなかではピカ1なのだ。10まんボルトの使えるポケモンをメンバーに入れておけば安心だぞ。

電気攻撃の中では使いやすさナンバーワン。これを持っていれば、もう怖くない

ポケモン	レベル	HP
エレブー	L50	158/158
ギャラドス	L50	188/188
ラプラス	L50	213/213
カイリキー	L50	163/163
スターミー	L50	155/155
ライチュウ	L50	135/135

ポケモンを えらんで ください

6匹のエントリーの中に必ず1匹、10まんボルトを使えるヤツを入れておけ！ これが水ポケモン対策だ！

1匹は入れておきたい!!

10まんボルトが使用可能なポケモン

No.	ポケモン
No.26	ライチュウ
No.101	マルマイン
No.125	エレブー
No.135	サンダース
No.149	カイリュウ

今月のおすすめ拡大版

今後のポケモンリーグで大活躍してくれそうなポケモンを大胆に予想!

今号は「今月のおすすめ」拡大版と称して、一気に3匹紹介してしまう。別にネタがないから…というわけではないのだが（笑）、最近インパクトのあるポケモンが出場してないので、「こんなのも使えるんだよ!」という意味も込めて紹介しようと思う。その3匹とはエレブー、カイリキー、ストライク! どれも大味だが、うまく使えば活躍してくれるハズだ!

その1「エレブー」電気攻撃はおまかせ

タイプはもちろん電気。電気攻撃のスペシャリストと言えよう。とくに、レベル42で覚えることができる「かみなりパンチ」はかなり使える。威力もまあまあだし、まひの追加効果もあるのでお得かも。また覚えられる技マシンもバラエティに富んでいて、「どくどく」や「みがわり」など、攻撃補助になる技も使えるのだ。

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ!!

技	名前
技06	どくどく
技15	はかいこうせん
技29	サイコキネシス
技32	かげぶんしん
技50	みがわり

攻撃補助の技も充実

ガルーラ L50
エレブー L50 102/158
エレブーの どくどく こうげき!

↑こんな攻撃も使えるとは意外!

ガルーラ L50
エレブー L50 158/158
エレブーの
かみなりパンチ

↑10まんボルトに匹敵するほどの威力。エレブーって腕細いからパンチ力なさそう

その2「カイリキー」攻撃力の高さに注目

ゴーリキーからカイリキーに進化すると攻撃力が一気に上がるのだが、覚えられる格闘系の技は、自分にダメージが跳ね返ってきたりする、大味な技が多いので考えもの。したがって技マシンを使って「じしん」「はかいこうせん」を覚えさせるとよい。ガンガン攻撃したい人におすすめだ。

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ!!

技	名前
技15	はかいこうせん
技26	じしん
技28	あなをほる
技38	だいもんじ
技48	いわなだれ

ゴリ押しでも大丈夫だぞ!

カイリキー L50
HP: 163/163
じょうたい/ふつう
No.068

こうげき	152	タイプ1/かくとう	
ぼうぎょ	95		
すばやさ	79	IDNo/	60439
とくしゅ	80	おや/	ケン

↑攻撃力の高さは非常に頼もしい。防御力もなかなかのものだ

プクリン L54
カイリキー L50 163/163
カイリキーの じごくぐるま!

マルマイン L55
カイリキー L50 109/163
カイリキーの ちきゅうなげ!

↑↑「じごくぐるま」は自分にもダメージが跳ね返ってくるのが問題。「ちきゅうなげ」は確実に一定のダメージを与えられるぞ

その3「ストライク」これからは虫が流行る

弱い、弱いと言われ続けた虫ポケモン。しかし、このストライクはチョット違うぞ。レベル29で覚えられる「きりさく」と、レベル35で覚えられる「つるぎのまい」を使えば大ダメージを与えることができるのだ。またすばやさのステータスもそこそこ高いので、先制攻撃をしかけやすいぞ。だが、このストライクだけで3匹倒そうとは思わず、切り込み隊長的な使い方をしたほうがよい。

①つるぎのまいで攻撃力アップ

↑連続で3回まで使うことが可能だ

②きりさくで急所を狙う

↑高確率で急所に当たりやすくなるぞ

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ!!

技	名前
技15	はかいこうせん
技32	かげぶんしん
技34	がまん
技39	スピードスター
技50	みがわり

今月のトランセル…

最近チョットだけ知名度が上がったみたいで、周りの子供たちが騒ぐようになってきた。しかし、どの子も口をそろえて「何かちょうだい!」と言ってくる。いったい君たちは何がほしいのだ! 評判が悪くて最近はずした眉のピアスか! それともオレの直筆サインか! うるさいから今月はいいものをあげるよ!!

↑子供たちに物をねだられると困ってしまう。何でもいいみたいだが…

よいこのポケモントレーナーにプレゼント!

ほかでは入手が困難な「64マリオスタジアム」のテレカを抽選で5名様にプレゼント。オレへのメッセージを一言書いて下の宛先まで送ってくれ。締め切りは11月20日必着。当選者の発表は2月号!

↑笑顔の徹さんと紀子さん

P68から田尻さんインタビュー

田尻智さんと裕木奈江さんのポケモン㊙インタビュー

あまりに反響が大きかったので、前号で紹介しきれなかった話を、紹介するコーナーができたぞ!!

裕木奈江さん

お馴染みの「ファミマガ64」の読者兼インタビュアー。

田尻智さん

今号も登場。ご存じ「ポケモン」の生みの親。

田尻　ファミコン時代にゲームを1本作りました

田尻　僕が最初にゲームを作ったのは、実は『ポケモン』ではなくて、'89年に発表された『クインティ』というファミコンのソフトなんですよ。学生のころから3年間も、ファミコンを分解しながら少しずつ調べて、自主制作で作ったんです。

裕木　（小さい声で）それはけっこう異様じゃないの（笑）。

田尻　ウーン、でもゲーム作りってお金がかかるじゃないですか。

裕木　ヘタしたら、映画よりお金がかかるかもしれない。

田尻　そういうことって、学生の頃の僕でもだいたいは察しがついていたから、「いろいろやってみるか」というところから始まって…。ファミコンも昔はキーボードをつなげて、コンピュータとして使うことができたんです。

裕木　それって、ファミリーベーシック（※注　下の欄外参照）ですよね。

田尻　あれを2つくらい持っていて、それで友達と調べながら作ったんです。実はその作業って、パソコンゲームを作るより大変なことだったんですよ。

クインティ

'87年にナムコから発売されたパズルゲーム。田尻さんの処女作。

田尻　だから『クインティ』ができるまで3年もかかったんですよ。でも発表したらけっこう人気が出て、20万本くらい売れたんです。これで「もうプロになれるかな」とか思いましたね。

裕木　それでプロになったと。

田尻　だけど、'89年というと、ちょうどGBの出た年なんですよ。プロとしてやっていくことを決意して、その次に何を作ろうかと考えたときに、ポケモンのアイデアが湧いたんです。

裕木　その時からもう『ポケモン』の構想があったんですね。

田尻　あと、その頃って糸井重里さんも『MOTHER』でゲーム界にデビューしてるんですよ。糸井さんとはその時分から知り合いで、糸井さんの会社に「ファミスタ」やりにいったりするチャンスが時々あったんですよ。

ポケモン

町の形は立体的に表現されていて、建物と人物の大きさのバランスが現実に近い。

『ポケモン』と『MOTHER』には接点があります（田尻）。

MOTHER2

建物に限らず町全体が斜めから見た感じに描かれていて、立体的になっている。

田尻　『MOTHER』ってファンタジーの世界とまったく違っていたのがすごく衝撃を受けたんだけど、最後までやりました?

裕木　やりましたよ、もちろん最後まで!

田尻　最後に出てくる悪い奴の倒し方覚えてますか?

裕木　確か「うたう」というコマンドがでてきて、それで倒すんでしたよね。

田尻　僕は、これは新しいアイデアだと思った反面、キャラクタを強く育てた成果と関係ない「うたう」という行為で倒せるのは変だと思ったんです。で、『ポケモン』の企画書を糸井さんに見せるときに言ったら「お前は青年将校みたいだな」とか言われたんです（笑）。実は物凄く生意気なことを言ってしまったんだけど、逆に見どころのある奴と思ってもらえたようで…。それで『ポケモン』作り始めたの。

田尻　とにかく2本とも時間はかかりましたね

裕木　でも私、ずっと『MOTHER』はなんで町が斜めなのかっていつも思ってた（笑）。

田尻　それまでのRPGは「町」というものがアイコン化されていて、人と同じ大きさだったの。

裕木　重なるとザッザッザッと入っていくやつですね。

田尻　そう。でも本当は町と同じ大きさの人なんていないでしょ。だから糸井さんはそういうのをきちんとしようとした。ビルはちゃんと立体的に建っていて、その大きさに合わせて人が立っているようにしたんですよ。それを表現するために、ああいった描き方になっているんです。

裕木　なるほどね。

田尻　『ポケモン』も町のアイコンは存在せず、リアルな大きさで町があるんです。だから『ポケモン』と『MOTHER』はわりと接点があるんですよ。制作期間も糸井さんは『MOTHER2』の制作に5年もかかりましたけど、『ポケモン』も負けずにそのくらいかかりましたからね（爆笑）。

⬆ずいぶん苦労して完成したゲームなんだ

※注　ファミリーベーシック　1984年に発売されたファミコン用のプログラムソフトとキーボード。プログラムを打ち込むことで、ゲームを作ることができ、作ったゲームをそのままファミコンで遊ぶことができた。

ファミマガ読者による ファミマガ読者のためのデータページ ランキングBOX

前人気 読者評価 売り上げ

『ゼルダの伝説（仮称）』3号ぶりに首位返り咲き！

今回のトップに輝いたのは『ゼルダの伝説（仮称）』。リンクの新アクションの公開が功を奏したのか、前回から136ポイントのアップを果たしている。2位は『ヨッシーアイランド64（仮称）』からタイトルを変更した、『ヨッシーストーリー』がマークした。こちらは大きなポイント変動はないものの、安定した力をキープしている。続く3位だが、発売日を目前に控えた『ぷよぷよSUN64』が食い込んできた。さすがに首位のポイントにはおよばなかったものの、2位の『ヨッシー～』に8ポイント差まで迫っている。

注目ソフトPick Up！ ぷよぷよSUN64

⬆最大16人が参加できる、「かちぬきぷよぷよ」が楽しめるのもN64版の特徴の1つ

発表から発売までの期間が短かった『ぷよぷよSUN64』だがついに3位まで浮上。N64版はアーケードやサターン版では体験できない、おじゃまぷよが振ったときの振動が気持ちいい♥

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
12	1	ゼルダの伝説（仮称）	N64 任天堂 12月発売 価格未定 3号ぶりの首位。リンクのアクションもさることながら、ウマやニワトリも気になるところだ	295
3	2	ヨッシーストーリー タイトル変更。価格も決定し、容量は128Mに	N64 任天堂 12月12日発売 6800円	175
6	3	ぷよぷよSUN64 発売後は、やっぱり落ちて消えてしまうか…？	N64 コンパイル 10月30日発売 5980円	168
5	4	MOTHER3（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月発売 価格未定	150
2	5	★爆ボンバーマン	N64 ハドソン 9月26日 6980円	145
1	6	実況パワフルプロ野球5(仮称)	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	143
9	7	ポケットモンスター（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月発売 価格未定	140
—	8	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	120
8	9	ファミスタ64	N64 ナムコ 11月28日発売 6800円	108
10	10	ポケットモンスター 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	98
—	11	ポケットモンスター64（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	80
18	12	ポケットモンスター 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	70
—	13	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	N64 バンダイ 12月上旬発売 6800円	68
—	14	★ゲームで発見!!たまごっち2	GB バンダイ 10月17日 4286円	65
—	15	F-ZERO 64（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	58
—	16	スーパーマリオRPG2（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	53
12	17	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	48
12	17	ファイアーエムブレム64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	48
17	19	シムシティ64（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月発売 価格未定	45
—	20	ディディーコングレーシング	N64 任天堂 11月21日発売 6800円	38

※前人気Rankingは11月号のアンケートハガキ1000通を10月8日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は12月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

ゲームの評価はキミが決める！

Reader's Ranking '97

今月の対象ソフトは、全部で8本。中でも注目されるソフトは、『ゴールデンアイ007』と『実況ワールドサッカー3』の2本だろう。『ゴールデンアイ～』は地味ながら、4人対戦まで可能な任天堂発売の3Dシューティング。『～ワールドサッカー3』はスポーツものを得意とするコナミのN64用サッカーゲーム第2弾だ。さてその結果だが、注目の2本は、両方とも総合得点で22点台と、ほぼ同じような評価。しかし得点の内訳では、『ゴールデンアイ～』がどの項目でも平均的な評価を獲得したのに対し、『～ワールドサッカー3』は、操作性、音楽、熱中度など、スポーツゲームで重要と思われる項目で高得点を獲得している。さすがに、スポーツゲームのツボを押さえた作りになっているということだろう。

N64 ゴールデンアイ 007

任天堂	8月23日発売	6800円
アクション	総合22.41(20位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.52(46)	3.85(11)	3.68(13)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.63(29)	3.92(13)	3.82(15)

N64 Jリーグ ダイナマイトサッカー64

イマジニア	9月5日発売	7500円
サッカー	総合20.44(43位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.48(49)	3.58(30)	3.37(36)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.42(44)	3.48(42)	3.12(66)

N64 実況ワールドサッカー3

コナミ	9月18日発売	7500円
サッカー	総合22.84(15位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.79(26)	3.90(7)	3.47(26)
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.01(8)	3.97(9)	3.69(20)

SFC Parlor！ Mini 7

日本テレネット	8月29日発売	4900円
パチンコ	総合18.55(75位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.25(66)	3.18(64)	2.95(76)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.11(74)	2.98(84)	3.07(71)

GB 川のぬし釣り3

ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	9月19日発売	3600円
釣り	総合21.29(32位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.64(33)	3.38(45)	3.38(35)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.58(31)	3.74(22)	3.58(28)

GB マネーアイドル・エクスチャンジャー

アテナ	8月29日発売	3980円
パズル	総合19.40(62位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.37(54)	3.29(52)	3.11(61)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.14(73)	3.20(66)	3.29(55)

GB ディノブリーダー

J・ウィング	8月22日発売	4800円
シミュレーション	総合21.78(28位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.96(18)	3.67(20)	3.28(45)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.70(22)	3.50(36)	3.67(21)

SFC 実戦パチスロ必勝法！ Twin vol. 2

サミー	9月12日発売	5980円
パチスロ	総合18.24(81位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.08(82)	3.05(79)	2.62(91)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.41(47)	3.08(77)	3.00(77)

お便りゲーム評価

ここからは、みんなからのお便りでのゲーム評価だよ。今月は、GBの『ゲームで発見!!たまごっち』への便りが殺到。実は今月の対象ソフトではないけど、今回は特別に紹介しちゃうぞ。

N64 パワーリーグ64

●「ペナントモード」もおもしろかったが、「ホームランレースモード」は友達と競ってやると、超おもしろい。（山形県／秋葉裕二）

●グラフィックがとても綺麗で、まるでテレビを見ているようなアングルで試合が展開していくので見ていてもまったくあきない。（埼玉県／中村隆）

N64 マルチレーシングチャンピオンシップ

●マシンごとの特性（FF車、FR車、4WD車）はバッチリ再現されている。またランダムで変わる天候、千差万別のコース、振動パックの効果など、ラリーシミュレーターとしても優れたものを持っているゲームだと思う。また、他機種の似たようなレースゲームと比べ、リアルさが過剰に突出していないところも、このゲームの隠れた魅力だと思う。（大阪市／岡周二）

●分岐ルートの選択によって、近道することができたり、マシンの性能に合わせたコース取りができたりするのが、ほかのゲームにはない斬新な点だと思う。（北海道／山崎雄三）

●「チャンピオンシップ」で走っていて、自分の順位にイマイチ実感が沸かない。抜きつ、抜かれつの攻防を楽しむには、多少物足りないかもしれない。（青森県／宇田哲哉）

N64 実況ワールドサッカー3

●『実況Jリーグパーフェクトストライカー』と比べて、コンピュータの難易度が高くなっているので、勝ち抜くのが大変だった。（山形県／奥山正嗣）

●とてもおもしろいと思うが、選手の名前が実名でないので、イマイチ感情移入ができない。（岐阜県／林俊齊）

●もう最高！　選手のプレイがとにかくリアルで、カッコよすぎます。とくにワールドカップ予選にメチャクチャはまってます。やっぱり、サッカーっていいよね！（千葉県／森藤亮平）

●ボールをキープしていてもガンガン、プレスをかけてくるコンピュータの強さは驚異的。強さという点では、クラブチームより、やっぱりナショナルチームなんですね！　『実況Jリーグパーフェクトストライカー』との強さの違いを思い知らされました。（愛知県／松村浩）

●とにかくシナリオモードが燃える！　残り少ないタイムを意識しながら、ワンチャンスをモノにしなければならない緊張感が、とにかくたまらない。でもレベル5はかなり歯応えがありすぎるかも。（東京都／一ノ瀬健司）

※Reader's Ranking '97では'96年12月以降のニンテンドウ64の22本、スーパーファミコンの39本、ゲームボーイの32本の計94本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

N64 ゴールデンアイ 007

●このゲームは任務を達成していく快感がたまりません。また対戦で、爆弾系のアイテムを使用するととても盛り上がります。（宮城県／阿部紘尚）

●対戦はスリリングなところが、とにかく熱中する。物陰に隠れて相手を撃ったりすると、とても罪悪感を感じる反面、何だか燃えてしまいます。また中腰の姿勢やうつ伏せの姿勢から撃ったりできると、攻撃のバリエーションが広がってよかったと思います。（長崎県／松尾謙三）

●武器を使用するときの照準の線が、ちょっと太いように感じた。そのせいで、画面が見にくく思える場面がいくつかあった。（広島県／正木信）

●難易度はかなり高い。購入して1カ月になるが、いまだにクリアできずに毎日少しずつプレイしている。しかし長く遊べるゲームではあるかもしれない。（滋賀県／高橋正和）

●銃をどんな場所で撃っても、それなりに痕跡が残るところが斬新に思えた。欲を言えば、ステージ1などでトラックのタイヤに撃った場合、タイヤがパンクしたりする演出があると最高だった。操作はけっこう難しい。敵の頭などを狙って撃てるようになるには、かなりの時間がかかる。（山形県／山川英俊）

●映画を見たことがなかったので内容がわからないのではないかと心配したが、今ではジェームス・ボンドになりきっている。（愛知県／小川雅夫）

N64 ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

●グラフィックがとにかくキレイで、つかんで投げる「フリフリ」がほかのゲームにはないアクション性を感じさせた。（群馬県／菅野良太郎）

➡マリナの「フリフリ」はやっぱりイイよね！（徳島県／風月さらら）

N64 がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

●ストーリーにそってプレイしている感じで、自由度の高い『マリオ64』とは少し違う。（広島県／柿村元成）

●キャラクタの細かい動きなどは非常によいのだが、「さあ、今からノッてきたぜ！」というところで終わってしまって残念だった。もっと長く遊べるようなストーリーにしてほしかった。（北海道／斎藤晋）

●慣れてくると、ゲームをスタートしてから5時間くらいでクリアできてしまう。N64ユーザーはRPGのような長時間遊べるゲームに飢えているので、最低でも20時間はクリアできないような、難しいものを作ってほしい。（静岡県／谷村友章）

GB ゲームで発見!! たまごっち

●タンスの奥に眠っていた、スーパーゲームボーイが久々に活躍しています。同時に3匹育てられるのはうれしいが、どのたまごっちもいっせいに呼んでくるので、世話にてこずってしまうのが難点。（茨城県／市村秀明）

➡どのキャラクタが、みんなお好みなのかな？（茨城県／かたぎり爽香）

●「おやじっち」「せきとりっち」などの隠れキャラクタを出すのに苦労する。だが、どのキャラクタもとてもかわいく描かれているので、長く育てていると、とても愛着がわく。（山口県／西川葉月）

●パラメータを上げるミニゲームが、どれも単調なので飽きやすい。もうちょっとアクション性の強いもののほうがよかった。（島根県／吉田淳）

➡博士もピース!!（岩手県／太郎）

●セーブ機能があるので、母親に預ける事なく、安心して学校に行くことができます。（東京都／佐々木良平）

●なかなか競技大会で優勝できない。「ビューティーコンクール」は運まかせなので、もっと楽に優勝できるようにしてほしかった。（香川県／金司郎）

➡しつけが甘い（北海道／竹田みもみ）

➡「みみっち」って口もとがキュートだよね。（東京都／きさらぎ浅葱っち）

みんなの意見待ってるよ！

次号のお題は、下の8本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは11月2日（必着）。また、アンケートはがきに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

●がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
●パワーリーグ64
●ゴールデンアイ007
●Jリーグダイナマイトサッカー64
●実況ワールドサッカー3
●爆ボンバーマン
●ゲームボーイギャラリー2
●ゲームで発見!!たまごっち2

月間売り上げRanking

9月1日～9月28日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	14万1690
2	★爆ボンバーマン N64 ハドソン 9月26日発売 6980円	5万2790
3	★川のぬし釣り3 GB ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）9月19日発売 3600円	3万5920
4	ゲームで発見!!たまごっち GB バンダイ 6月27日発売 4286円	3万3980
5	★実況ワールドサッカー3 N64 コナミ 9月18日発売 7500円	2万9240
6	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ N64 コナミ 8月7日発売 8900円	2万0530
7	ゴールデンアイ 007 N64 任天堂 8月23日発売 6800円	1万5600
8	ディノブリーダー GB J・ウィング 8月22日発売 4800円	1万5050
9	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ96 GB タカラ 8月8日発売 3980円	9800
10	ミニ四駆GB Let's&Go!! GB アスキー 5月23日発売 4900円	9630
11	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	8240
12	★実戦パチスロ必勝法！Twin vol.2 SFC サミー 9月12日発売 5980円	7670
13	スーパーマリオ64（振動パック対応版）N64 任天堂 7月18日発売 6800円	7140
14	★ゲームボーイギャラリー2 GB 任天堂 9月27日発売 3000円	6780
15	パワーリーグ64 N64 ハドソン 8月8日発売 6980円	5310
16	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	5250
17	Parlor! Mini7 SFC 日本テレネット 8月29日発売 4900円	4900
18	ドンキーコングランド GB 任天堂 '96年11月23日発売 3000円	4750
19	スーパービーダマン ファイティングフェニックス GB ハドソン 7月11日発売 3980円	4600
20	実況パワフルプロ野球4 N64 コナミ 3月14日発売 8900円	4550

新作『爆ボンバーマン』が2位、『川のぬし釣り3』が3位をマーク！

今月はN64の新作『爆ボンバーマン』が2位を獲得している。さすがに爆発とまではいかなかったが、過去に発売されてきたN64の新作に比べれば、なかなかの売れ行きを見せている。今月発売されたもう1つのN64ソフト『実況ワールドサッカー3』は、5位をマーク。今回の売り上げがイマイチなのも気になるのが、こちらは何といっても実際のW杯予選での日本結果が、どう影響するかが心配。何にしても今後の生き残りに期待したいところだ。

さて、首位をいくのはあいかわらず『ポケモン』なのだが、同じGB勢で今回、健闘をみせたのは『川のぬし釣り3』だ。発売日は9月19日だったが、今回の集計の締め切りである9月28日までに約3万6千の数字をはじき出し、3位をマークしている。また、『ゲームで発見!!たまごっち』は、今回、大きく売り上げを落として4位に後退。別に品薄というわけではなさそうだが、発売されてから期間を経て、ようやく落ち着きを見せ始めたようだ。

今月の一本

3Dになったことで、今までのシリーズからと比べて、かなり雰囲気が変わった『爆ボンバーマン』。空間を自由に動き回れて、爆破の喜びも倍増！

⬆謎解き要素が多くなったN64版。もちろん、シリーズの魅力、対戦も可能

ハード売り上げRanking

今月は、ほとんどのハードについて売り上げが低迷ぎみ。そんな中で唯一、伸びを見せたのがセガサターンだ。やはり「スパロボF」の影響は大きいか？

順位	ハード名	推定実売台数	'97年累計実売台数
1	プレイステーション	15万8520	274万7610
2	ゲームボーイ	9万7530	106万2080
3	セガサターン	2万4690	31万0130
4	ニンテンドウ64	1万5270	35万9850
5	スーパーファミコン	4320	8万5530

売り上げちょっといい話

『川のぬし釣り3』早くも再版が決定！

今月3位をマークした『川のぬし釣り3』だがこのソフト、すでに再版が予定されている。再版されるのは11月21日。そのときの出荷本数は、7万を予定している。初回の出荷本数は約6万5千ということだが、発売してからかなり売れ行きがいいらしく、早くも品薄の状態になっている模様。そこで急きょ再版となったわけだ。「発売日に買えなかったよ～う、お魚釣りたいよ～う」という人も、もう少しの辛抱だ。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～9月28日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※★印は、集計期間中に発売されたタイトルです。

RGB マニアック MANIAC

今回のタイトルはどんなもんでしょ？ タイトル用のイラスト募集ってのもいいかも！

⬆冒険…いいよね。㊞もふらっと外国にでも旅に行きたい気分（大阪府／剎那見切）

⬅う～む、違う意味でマニアックなキャラだな～（東京都／玩具ＢＯＸ）

⬅このオリキャラ、エメラルドって名前だそうです（埼玉県／みるく）

⬇マニアックっていうと、やっぱり『聖剣3』のキャラはいなくちゃね（徳島県／風月さらら）

気ままにオリジナル

⬅ロトちゃんのつぶらな瞳がなんともいい感じ（兵庫県／龍精緒）

前回に「64のRPGを作ろう！」という野望をぶちあげちゃったけどどうなることやら。みんなと㊞のがんばりしだいってとこかな？

♤で、私の案ですが。

1／「どんなのを送っていいかわからなーい」ってな人。世界設定やストーリーが決まってなくてもできるのは、人種（人間とかエスパーなんか）、職業（戦士、魔術師など）、アイテムを考えるということ。「人種は人間だけでいい！」とか、「いや、精霊とか神様は？」など、いろんなアイデアが考えられるし。

2／RPGになくてはならない主人公たち。テレカやイラスト応募と同じく、キャラクタを集めて投票してみてはどうでしょう。もちろん1位が主人公になるワケだけれど、2位や3位でもその仲間になれる！ ということができるんでないかな。やるとすれば、かなり先の話になるよね（笑）。（愛媛県／あおみどり良太）

㊞みんなでアイデアを持ち寄って、1つのRPGを作るって考えにピッタリ！ これいきましょう、うん。

♤太陽神エリスと暗黒神マリアス…それぞれの派閥に分かれ、神々とその信者たちによる「神族戦争」は、エリスの消滅と引き替えにその力を受け継いだ少女アリエスが、マリアスの「神としての力」を封印することによって幕を閉じた…。のちにアリエスはエリス神の意思を継ぎ、この世界の神となり、しばらくの間、平和な時が続いた。しかし、100年の時が流れたころ、地上に大きな異変が起こった!! …と、これはオリジナルストーリーのプロローグなんですが、よかったらご意見くださいっ！ （三重県／川西正臣）

㊞物語の先をみんなで考えていくってのもいいかもね。

⬅海の女っていうと、漁師とかやってるのかな？（宮城県／結城優夢）

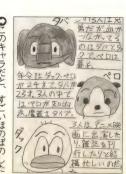
⬅エスニックな雰囲気。神秘的なものを感じちゃう（東京都／ＥＲＩＫＡ）

SHIZ＊GANST

⬆これだけ似てれば双子だと思っちゃうよ。2人とも女のコだよね（福岡県／近衛茶々）

⬇おおっ、なんだかハードな設定の話だね。小説はどんなのかな？（埼玉県／乱蒼刻）

⬅線の細い青年剣士をみると「るろうに～」思い出すね（神奈川県／朧月水葵）

⬅このキャラだと、すごいほのぼのしたRPGができそう（高知県／ダバ）

⬅ショートカット、いいよね。なんか「女神転生」に出てきそうなサイバーな格好じゃない？（香川県／ＫＥＩ）

【床下マニアック】♨イラストや字に蛍光ペンを使っても、載ったときちゃんと色が出ますか？（宮城県／聖龍愛気）㊞カラーでも実際の色と同じ色は出ないよ。白黒の場合、蛍光ペンの黄色なんかだと、色が薄いんで印刷に出ないかも。

おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

最近誤字や脱字のあるハガキが増えてます。文字ネタならいいけど、イラストに書く文字だけは気をつけて。

☆「おハガキテーマの園」のテーマの提案です。みなさんは「このキャラだけはなにがなんでも1番だ！」ってキャラ、いますよね？ 私の場合、ホークアイとイーグルです♡ なんとなく好きってキャラもいるケド、そういうキャラについて、どうして好きなのか熱～い思い入れを語ってほしいです！ 題して「あなたにホレた理由」。どうでしょう？

（京都府／あろえ）

㊔良い！と思ったら即採用のマニアック、もちろん採用なのです！ とりあえず締め切りはナシということで、どしどし送ってね。あ、あと10月号で神風ぷくりんさんの『ファイナルファンタジー』を「ファイファン」と呼ぶか「エフエフ」と呼ぶかという話があったんで、いろんなゲームの略称についての話も同時に募集しちゃいます。よろしくっ！

☆みなさんはゲームの夢を見ますか？ 私は最近『F・FⅥ』をやっているので、その夢を見ました♡ なんとっ、夢の中では私がティナに

➡最近は会社中にピカチュウが出現してます（北海道／ギャッパー）

「投稿のうた」 アニメ・ポケモンのオープニング曲「めざせポケモンマスター」にのせて

「おハガキマニアの園」「マニアック画廊」「心の一本」
「今月のマニアック」「俺の歌を聴け！」「テーマの園」
まだまだまだまだ、いろんなコーナーあるけれど
今日も 投稿だぜ！ とことん 投稿だぜ！
"RGBマニアック" 読んでるだけじゃ 物足りない
楽しいハガキ 描き上げて ポストに入れれば 次の号に（載ってる？）
いつも いつでもハガキ載るなんて 保障はどこにもないけど
いつでも いつもホンキで描いてる めざせ"最高位"!!
ああ あこがれの 常連投稿者 なりたいな ならなくちゃ
ゼッタイ なってやるーーッ!!

ピッピカチュッ♡

……という訳で かえうたを作ってみましたが どうでしょうか??
このかえうた、あまりひねりが無い様な気も…だれか2番を作って下さい！お願いします。
PS. ピカチュウ かわいすぎい…
97・9・5
・RGBマニアックを愛する すべてのみなさんへささげます・

なっていました！ その前に見た夢もそうでした。他のゲームでは『聖剣3』のアンジェラ、『F・FⅦ』のエアリス、『FFT』でラムザになった夢など、結構見てます。みなさんもおもいっきりそのゲームにハマれば、見られるかもしれませんよ。

（千葉県／まう）

㊔ゲームを遊んでる夢は見たことあるけど、ゲームキャラになった夢は見たことないなぁ。最近幕張メッセのビル群を見て「ここにでっかいモンスター来たらスゴいだろーな」とか思ったけど、そういうのってただの妄想か…。

☆11月号の安藤正樹様に続いて私も問題を考えてみたんです。全部私の大好きな『聖剣3』からの出題です。私の覚えているかぎりの問題に挑戦してみてください！

①「大地のさけめ」の別名は？ ②理の女王の本名は？ ③アルテナのある大陸の名前は？ ④ロキが竜帝を倒しに行った年にデュランは何歳？ ⑤ブラックラビがたまに落とすアイテムは？ ⑥ジャドの地下牢で見張りをしている獣人の名前は？ ⑦ブラックラビのHPは？ ⑧ジュエルイーターは何年に一度、何がおこったときに出現する？ ⑨リース以外で名前のあるアマゾネスの名前は？ ⑩ステラおばさんがデュランに渡したロキの形見は？

（愛知県／流星）

㊔今回の㊔の結果は…、言えないくらいわかんなかった…。この問題、

Hello!
さてさて、今日、みなサマに、ききたいコトが…。それは
RPGなどの主人公の名前って、どうやって決めますか!? ってコトです…。
私は、自分で勝手にきめますが…。どーですか、!?
ちなみた…DQⅤの主人公は

By 椎木秋菜

➡これもテーマの園あてに募集しちゃおうかな？（山口県／椎木秋菜）

小さなおにあい？ クルル and ミド

FAINALFANTASYⅤ

⬆ほほえましいって言葉がすごく似合うイラストだよね（愛知県／なぎさ水仙花）

➡少し前に編集部の折り紙師N君が結婚したんだよ～（神奈川県／夏山氷）

➡しょっぱなにやっつけちゃうモンスターだけど…（石川県／あまぞねす）

➡シャルロットが大人になるまで待ってたらヒースは相当年取っちゃうだろーな（静岡県／ひづき・A）

マニアックテーマ画廊 お題 お似合いの2人

みんなが気にしてるホークアイとリースの組み合わせは全部で5通でした。少ない？

➡おんなじギジン同士だし、ピッタリといえばそうだよね（埼玉県／黒田和佐）

⬆テーマ画廊の反則スレスレって感じだけど、ま、いっか（埼玉県／桜井あいこ）

⬅「グルグル」って根強い人気を感じるマンガだなぁ（福島県／リデン）

➡㊔も選んだのはビアンカ。幼なじみだしねー（埼玉県／葵海）

➡ほんわかしたシチュエーションがとってもよいです（神奈川県／上海りる）

➡カップルって感じじゃないかも（神奈川県／犬原わんこ）

➡ケヴィンのこーいうやさしい顔ってのもいいね（新潟県／雪里椿）

➡このカップルもこのテーマでははずせないとこか（鳥取県／くろぷち）

FINAL FANTASY LOCK・CELES

⬆㊔もおなかすいたよ～（神奈川県／如月丙）

今号の一本

【床下マニアック】愛知県・流星さんのクイズの答えだよ。何問できた？①宝石の谷②ヴァルダ③ウインテッド大陸④5歳⑤モーグリバッジ⑥フレディ⑦64000⑧1000年に一度、世界に異変が起きたとき⑨ライザ⑩ブロンズソード

RGB MANIAC（マニアック）

すっごく難しいよね、ねっ？　ちなみに答えは74ページの床下マニアックに書いておくからね。

☆県が違う同士の人って、どうやって合作してるんですか？　まぁ、俺にとってはとうてい縁のない話ですが…。気になってしまって、落ち着いて昼寝もできません。合作された方、教えてください。俺が落ち着いて昼寝ができるよう、助けてください。（和歌山県／霧矢隼）

編そーそー、どうやって合作してるの？　引っ越しちゃったとか、そういう理由もあるのかな？

☆○月×日。ひさしぶりに『F・FV』がやりたくなったので、いつものように電源を入れてコンティニュー。しかし、見知らぬデータが現れていた。主人公の名前は「ぶっちゅーん」。○月□日。今度は『F・FVI』がやりたくなったので、いつものようにコンティニュー。しかし、また見知らぬデータが現れていた。例の記憶ソーシツ少女の名は「とんぺらぽん」だ。○月△日。『テイルズ』があまりにおもしろかったので母上にすすめてみたところ、「やってみようかな」という返事が。母上はRPGは『DQ』しかやらないので、遊び方を教え、ついでだから横で様子を見ていた。名前入力画面で母上があの熱血純情見習い剣士につけた名。それは「しょうねんA」。なんと、このフィーリング全開なネーミングセンスは、ほかでもない、我が母上だったのである。人を見かけで判断してはいけない。以上。（北海道／朔夜さあ）

編母上のネーミングセンス、スゴすぎ。朔夜さん、いい名前つけてもらってよかったねー。ラッキーかも。

☆第3回目のキャラコンについて。やるかどうかわかんないけど、もしやるのなら、その投票方法について言わせてください。まず、第1回のときのようにポイント制なら1人が投票できる数が決まっているので問題はありません。しかし、第2回のように1人何票でも入れていい、となるとちょっと…。例えば誰かが友達を誘って、超ワキ役キャラに票を入れまくると、そのキャラが1位になってしまうなんてことがあってもおかしくないと思います。こうなってもそのキャラはみんなが好きなキャラとは限らないので、本当の順位（本当に人気のあるキャラ）がわからないのでは…。だから、第3回はポイント制か、1人1票！　にしてほしいです。（愛知県／げまらび聖夜らな）

編最近キャラコンについてのおハガキ、増えてるんだよね。ん～、みんな好きだねえ、ほんと（笑）。そんなに言うなら、'98年2月号からやりましょう！　とりあえず来月号で投票方法を発表、投票はそれからってことで。10月27日まで投票方法へのご意見が間に合うんで、待ってます。

⇧もう、描いて描きまくるしかないでしょ（岩手県／銀河大王）

⇧最近はアニメの影響で、くさい花がいいかなって思う（宮城県／そーさい2）

4コマニアック　気になるゲームにつっこみ三昧

⇦気づいたら誰かいない、とかありそうな話だったりする（愛媛県／あおみどり良太）

⇩ここのでてくるラティって、せーかく悪いよー（新潟県／晩象だいん）

⇩編も物忘れのひどさにはちょっと自信アリ。自慢になんないけど（北海道／信太なつみ）

⇧しょせんはキツネか…。でも、本物のキツネって油揚げ食べる？（岡山県／黒子走り）

⇧どんな逆境にもあきらめない、それでこそ勇者だ！（北海道／信太なつみ）

⇦これならポケモンリーグでも優勝間違いなしだね、種市くん！（千葉県／風光いつか）

⇨意外なカップルと、思いきや、そうでもないかも（千葉県／友弥ライナ）

⇨てれくさそーなファルコ、なんかカワイイ（兵庫県／ジャスティス）

⇨ここにきてやっと本命カップルのイラストが！（北海道／KARURA）

⇩立場が逆っぽいけど、いい雰囲気（北海道／田坂ぽあろ）

⇧そうそう、アーノルドって、結構大胆なんだよねー（北海道／三上豊）

今号のザブトン！

【床下マニアック】 ハガキの表に書くあて先のことなんですが、封書でまとめて送るとき、封筒にあて先と自分の住所と氏名、ペンネームをしっかり書いておけばハガキにはコーナー名、氏名、県名、ペンネームだけでいいのでしょうか？編それでOKだよ。テーマ画廊の場合は何月号のテーマかテーマを書いてね。

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

⬆やった人には評判いいんだよね。編も遊んでみよっかなと思ってるんだけど…（石川県／このは）

⬅2人の名前の下にハートがあるのが気になるんだけど（大阪府／かれん）

⬆よくぞここまで描いてくれました！　最近の子どもってポケモンの体重とか知ってるんだよね（大阪府／香野英治）

今号の最高値

⬆このバツになった口元がたまんない！　チョコボよりカワイイ（東京都／海香かすみ）

⬆髪がストレートのシャルロット？（山口県／疾風の小太郎）

⬇笑顔がス・テ・キだね（和歌山県／月葉えみーる）

⬆ちょっとなつかしい感じのする『レイアース』。もっと増えるといいな（東京都／まぐろイルカ）

➡64のはもしかしたらポリゴンになってるかも（千葉県／はくとら辰星）

➡あのCMソング（かな？）は一生忘れないだろーな（千葉県／悠月哀）

⬆動いたの見たけど、面白そうだよ、コレ（宮城県／りゅい青賀）

教えて！上手い人っ

イラストについてのQ&Aのコーナーなのです。では早速どーぞ。

◇10月号の睦月勇様、あなたが使っている水彩は不透明水彩（小学校の図工のときに使う絵の具）ですネ。あれは塗り重ねると下の色を隠して見えなくする性質を持っています。だから主線も見えなくなってしまうんです。これは色を着け終わってから主線を描き起こす作業が必要です。それに水で薄めた絵の具を重ねようとすると、下の色が溶けだしてにじんだり、まざったりします。重ね塗りするときは、できるだけ濃いめの絵の具で塗ってみてください。境目がわからなくなるのはどうしようもないので、わかるように描く訓練をするしか…。ところで、睦月さんがイメージしている主線が見えなくならない絵の具は透明水彩です。画材屋で24色3800円位で売ってます。ただ、透明水彩は不透明水彩より扱いが難しいかも…。ちなみに私はアルシュの荒目（B2・650円）を使ってます。参考になりました？（東京都／かずき法里）

◇10月号の睦月勇さん、水彩を扱う場合に良い方法があります。まず、淡い色の絵の具（黄色や水色）を紙に塗ったら、乾くのを待ちましょう。乾いたらもう一度、うすめたさっきの色より濃い色をおいてください。このように水彩は段階的に色を濃くして重ね塗りをすれば、きれいな色が出ます。薄く塗っていけば、主線も消えませんよ。もし、セル画のような効果をねらっているなら、ポスターカラーや不透明水彩を使うといいですよ。（京都府／盛塩氏労）

編どう、参考になったでしょ？　質問の答え以外にも、自分なりのアドバイスとかも書いてきてね。

◇コピックって何ですか？　私、色鉛筆とペンしか使ってないのでわかりません。（北海道／河端真裕子）

編このコーナーって、難しい単語が多すぎるかな？　とりあえずこの質問には編が答えます。コピックっていうのはサインペンみたいなもんです。コピーの線を溶かさないのが特徴なんだよ。手軽に色が塗れるんだけど、結構高いんだよねぇ。これが（値段は400円位）。ムリして使わなくてもいいと思うよ。

気を付けて!!
1.スクリーントーン
あまり薄いトーンを貼ると印刷に出ません。逆に濃いと真っ黒になってしまいます。
2.色鉛筆・パステル
色が薄すぎると印刷に出ません。濃く描きましょう。
その他・蛍光色・金・銀色も印刷に出ません。ご注意を。

⬆縮小されることも考えてトーンは貼らなきゃね。ツブれちゃうよ（神奈川県／遊魅姫楼）

➡上手い人、いるもんねー。やっぱ練習あるのみ？（北海道／竹田みもみ）

➡なんかそれだけそろえちゃうとお金の心配が（東京都／きさらぎ浅葱）

【床下マニアック】⬇不定期連載コーナーに締め切りに間に合うようにハガキを送っても、そのコーナーがマニアックになかった場合、次回に持ち越されるのでしょうか？　それともボツ？（秋田県／速瀬宵）編もちろん持ち越しになるよ。採用されたことのある人はわかると思うけど、結構時間が経ってから載ってるでしょ？

RGB マニアック MANIAC

⬆最近はどーも忙しくって、何をしようにも時間がないよ〜（愛媛県／あおみどり良太）

➡焼きイモよりはふかしイモのほうが好きだなぁ（和歌山県／ゆりかわ蒼慈）

⬆マジシャンなら編集部にも…（神奈川県／あさづき悠花）

⬆なまりって、あったかい感じが好き（福島県／だっちゃ）

➡秋の夜長には『マジドロ』がぴったり。で、徹夜して眠いと（三重県／花守心想）

⬆ヒーホーくんはプリクラって感じ（滋賀県／想月優菜）

⬇こんなふうにしゃべったらコワい（大阪府／タカアキ）

➡食欲の秋だといっても、あんまり食べすぎちゃダメだよ。あとがコワいぞ〜（愛知県／ベラバラ）

⬇チェスター風アーチェがとってもラブリィ。ミントも凜々しい！（静岡県／珈珠りい）

➡ちょっと季節はずれになっちゃった。ゴメンね（青森県／芹伊ゆうき）

⬆これって、似合いすぎてる（山口県／オルトロス）

➡すでに64ディスクのマークまで考えてるとは…（兵庫県／篠原賢哉）

⬆この画風、味があってすきです。特徴もちゃんとつかんでるし（三重県／笹月零連）

➡『ヨッシー』も、もうすぐ遊べるかな？（和歌山県／霧矢隼）

あて先はこちら！

キャラコンももうすぐってことで、そわそわしてる人も多いでしょ？ あとちょっとだけ待っててね。おなじみテーマ画廊'98年2月号のお題は「もうすぐクリスマス」で締め切りは11月20日。すべてのおハガキのあて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。テーマの園、の投稿よろしく。

➡住所は県名をしっかり書いて送ってね！（兵庫県／種村華江）

いきなり ファンコール 投稿者応援コーナー

気になる投稿者さんに、アツ〜い声援を送っちゃおうというコーナーなのです。

➡（新潟県／青空月夜）

➡（滋賀県／鼻花にき）

➡（千葉県／草樹ゆうら）

➡（富山県／和羽せいか）

➡（岡山県／蒼月せりあ）

➡（埼玉県／つきかげ水萌）

➡（栃木県／渚彰）

【床下マニアック】締め切りは必着ですか？ だとしたら何日前までに出したら間に合いますか？ 8月号で移転したと書いてあったので、新橋から新木場までの日数も考えなきゃいけないのかなーと思って…。（滋賀県／想月優奈）締め切りは必着でお願い。ちなみにこのハガキは3日間で新橋に届いたよ。他の県も同じくらいかな。

ポケモン比率60%増！（当コーナー比）

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

今月は『ポケモン』関係の情報がてんこ盛り。ピカチュウにジュテェ〜ンム♡なヒトは必見ですゾ！

トピック

今冬公開の注目作「モスラ2」の試写会に本誌読者50名ご招待!!

'97年のお正月映画として公開され、「インデペンデンス・デイ」に次ぐ大ヒットを記録した「モスラ」。この続編として、「モスラ2　海底の大決戦」が12月13日（土）から全国東宝系の映画館で公開されるぞ。さらなる成長を遂げたモスラの姿や新たな敵ダガーラとの壮絶なバトル、伝説の超古代文明「ニライ・カナイ」の秘宝の謎など、前作以上に見せ場が用意されている期待作だ。

この「モスラ2」の試写会に、25組50名を招待するぞ。左記の日程で確実に来られる人、ガンガン応募してね（11月10日必着）。

陸上だけでなく海中においても活動可能なダガーラに、モスラは敗北してしまうのか!?

大変身を遂げ、水中モードのモスラに進化。潜水能力を身につけ新たな戦いへ

ニライ・カナイの海底遺跡のセットにて。2大怪獣の間にいるのは特技監督の川北紘一さん

試写会の日程

日時：11月22日（土）
13：30開場
14：00開映（予定）

会場：銀座ガスホール

会場へのアクセス：招待券に記載

プレゼント

「モスラ2 海底の大決戦」
試写会招待券（ペア）

25組50名

グッズ

「ポケモン」プライズ増殖中！ 10〜11月の新アイテムはコレだ!!

コンスタントに「ポケモン」のプライズ（クレーンゲームなどの景品…って、もう説明は不要カナ？）を発表し続けているバンプレストの最新作が判明!!

まず10月にクレーンゲーム用景品の「ソフト人形入りポーチ」3種が出荷される（この号が出ている頃には捕獲可能かも）予定。11月には同じくクレーンゲーム用の景品としてぬいぐるみシリーズの「ポケットモンスター第3弾」8種、リバーシブルで使える「ひっくりナップサック」5種が登場する。さらに、コンビニキャッチャー用景品として「ソフトキーホルダー3」もお目見えする予定だ。

ポケットモンスター第3弾

ありそうでなかったポケモンボールも登場

ソフト人形入りポーチ

ソフト人形をスッポリ2体収納できるポーチ。飾ってもイイ感じ

プレゼント

ポケットモンスター第3弾（8種）各1名

ソフト人形入りポーチ（3種）各1名

ひっくりナップサック（5種）各1名

ソフトキーホルダー3（10種セット）各1名

ひっくりナップサック

モンスターボールからチェンジ！

ソフトキーホルダー3

ピカチュウの新バージョンも追加

トピック

アニメでは語られない設定も判明する小説版「ポケモン」!!

アニメ版の「ポケモン」が小説になったぞ！　しかも、執筆しているのはアニメ版の構成作家でもあるベテラン、首藤剛志さん。往年の人気アニメ「魔法のプリンセス　ミンキーモモ」や「戦国魔神ゴーショーグン」を手がけた人だけに、たんなるノベライズには終わっていない。キャラの意外なプロフィール（裏設定!?）など、新事実もタップリ盛り込まれているのだ。

小学館から価格570円（税込）で発売中なのだ

プレゼント
「ポケットモンスター The Animation VOL.1 旅立ち」 5名

グッズ

オトナのための「ポケモン」ファッションで街へ繰り出せ！

一見しただけではアニメやゲームのキャラ物とは分からないほどカッコよくデザインされたTシャツなどを製作、発売しているコスチュームパラダイスが、なんと「ポケモン」のTシャツを発売！「ゲンガーNIGHT HEADTシャツ」と「ゲンガー　バックプリントTシャツ」の2種類がそれで、見てのとおりイカしたデザイン。このセンスが分かれば立派な大人だ。

「NIGHT HEAD」タイプはM、Lともに3400円（税別）

2タイプのゲンガーTシャツ！

「バックプリント」タイプはM、Lともに3200円（税別）

重ね着してもイイ感じ

肌寒い季節だが、長そでTシャツなどと組み合わせて着ればまだまだイケます

プレゼント
ゲンガー NIGHT HEAD Tシャツ（Mサイズ） 1名
ゲンガーバックプリント Tシャツ（Mサイズ） 1名

グッズ

ビッグなぬいぐるみとボードゲームで「ポケモン」に浸る！

前人気が高かったトミーの「ぬいぐるみピカチュウ1／1」が価格6800円（税別）でついに発売された。見る者に至福のときを与える逸品で、抱き心地も最高。さらに巨大なぬいぐるみを望む人には、10月16日に発売される「おっきなカビゴン」がおススメだ。価格19800円（税別）と高価だが、その存在感は値段以上のものがある。盤ゲーム好きなら10月16日に発売される「ポケットモンスター　ボードゲーム」もチェックしておこう！

ぬいぐるみピカチュウ1／1

初回は予約販売が多かったようだ

おっきなカビゴン

抱き枕にするとボリュームありすぎ？

ポケットモンスターボードゲーム

最高6人まで参加できる。どんなバトルが待っているのだろうか

プレゼント
ポケットモンスター ボードゲーム 3名

グッズ

GBポケットと周辺機器を収納できるケースが登場！

ゲームボーイポケット1台とソフト4本（またはソフト2本とバッテリーパック、ソフト2本と通信ケーブル）を収納するポーチ型ハードケース、「マルチポケット」がモリガングから価格1000円（税別）で発売中だ。前面、背面とも開閉が可能で、ケースにはアニメ版の「ポケモン」がプリントされているぞ。

両面開閉！

スリングつきで持ち運びもラクな一品です

プレゼント
マルチポケット 5名

はみだし情報コーナー

右の記事中で紹介している「ゲンガーTシャツ」は、東京・渋谷のCOSPA SHOPやCOSPA GALLERY、COSPA SHOP名古屋店のほか、ゲーマーズで購入することもできる。確実に入手したいという人には通信販売がおススメ（送料と手数料が別途必要になるけどね。在庫の有無や通販の問い合わせについては、03-3770-3699（コスチュームパラダイス）まで。

はみだし情報コーナー

本誌10月号で募集した『ミニ四駆GB』ファミマガ主催最強セッティング競技大会の第3回優勝者を発表するぞ!! 14秒台の応募者が大多数を占めた今回の大会で、ダントツに速かったのは7秒81という前人未到の領域に達した北海道の福田哲也くん。文句ナシに優勝だッ！ コース画面がバグって追いつかなくなるほど凄まじい極限の走りを見せてくれたキミに、特製テレカと編集部特選グッズを進呈だ〜ッ!!

グッズ 待望の「デュアルヒーローズ」フィギュア、11月に発売決定!!

ハドソンから発売されるN64の対戦格闘ゲーム『デュアルヒーローズ』のキャラがバンダイによりフィギュア化されることは以前にもお伝えしたが、正式な商品名と発売時期がついに判明！ 商品名は「エクストラヒーローズ」で、ガイ、レツ、ゼン、ジュウ、ホウ、グン、クモ、ハナの8人がラインナップされている。発売時期は11月中旬で、価格は各1000円（税別）。フィギュアは12センチサイズで、首、肩、ヒザなどが可動。各キャラごとに1枚付属する描き下ろしCGカードには超極秘コンボ表も記載!!

キャラデザインを担当した雨宮慶太さんのイラストをもとに細部まで立体化!

デザイン画に忠実な凝ったディテール！

プレゼント

エクストラヒーローズ（全8種）

24名

全8種のうち1種を24名にプレゼント！

クモのプロポーションに視線が釘づけ

プレゼント 話題騒然「なみのりピカチュウ」店頭告知用ポスターをゲット！

ピカチュウフリークに朗報！ 任天堂の「なみのりピカチュウプレゼント」の店頭告知用ポスター（もちろん非売品）を10名にプレゼントしちゃうのだ。あの愛くるしいピカチュウを自分の部屋に飾るチャンス!! 天井に貼ってピカを見つめながら眠ってもいいし、額に入れて眺めるのもいい。飾りかたは自由だ。

家宝にしてもよし！

カラーで見たい人は裏表紙を参考にしてね♡

プレゼント

「なみのりピカチュウ」キャンペーン告知ポスター

10名

グッズ 落ちものパズルの名作「コラムス」をキーチェーンゲームでプレイ！

バンダイのマメゲームシリーズ第9弾はパズルゲームの「コラムス」。3個1組で落下してくる宝石の配列をボタン操作で組み替え、同じ種類の宝石を3個以上タテ、ヨコ、ナナメに揃えて消滅させるのだ。3段階の難易度を選べるノーマルモードやタイムトライアルモードで遊べるぞ。

価格は1200円（税別）で、ボディカラーはクリアグリーンとなっている

プレゼント

マメゲーム第9弾 コラムス

3名

マメゲームだけの新要素「チェンジ宝石」もある！

グッズ 「カードキャプターさくら」アニメ版の情報が満載のCD-ROMをチェック!!

「なかよし」で連載中のCLAMPの人気コミック「カードキャプターさくら」がパソコン用のアクセサリーCD-ROMになったぞ。発売元は講談社で、価格は5800円（税別）。現在製作中のアニメ版の先取り情報が満載で、設定資料や声優のインタビューも収録されている。また、アニメ素材によるスクリーンセーバーやカレンダー、壁紙、時計、サウンドクリップも充実している。

パソコンユーザーは即買いでしょ!!

アニメ版の製作はCLAMP作品を多く手がけるマッドハウスが担当

プレゼント

はじめまして！さくらです！（Win95／Macハイブリッド版）

1名

主人公、木之本桜の声を演じているのは丹下桜さん。まさにハマリ役ですな

サテラビュ〜 スーパーファミコンアワー 11月の注目作はコレだ!!

先月とは全然ちがうこの構成にビックリした人も多いと思うけど、今回から「サテラビュー」はこのスタイルで行きま〜す。担当者の独断と偏見で番組を数タイトルに絞って紹介するワケだけど、ラインナップはハズさない自信アリ!

●バス釣りNo.1 秋の全国トーナメント with SJ

恒例のバス釣り全国大会。放送日は11月23日（日）から11月29日（土）まで、時間は19時から20時まで。SJも放送されるぞ。

↑秋の赤星湖サウスエリアを攻略！『バス釣りNo.1』がなくてもBS-XカセットでSJを受信できるぞ

●エキサイトバイク ぶんぶんマリオバトル

音声連動番組で、5月に放送された『エキサイトバイク ぶんぶんマリオバトル』にさまざまな新要素が追加された続編。放送日は11月2日（日）から11月8日（土）までがスタジアム3、11月9日（日）から11月15日（土）までがスタジアム4となっている。放送時間はいずれも19時から20時までの1時間。

↓決勝レース後にはジャンプボーナスゲームも追加されているとのこと

●すってはっくん

マンスリーイベントのゲーム。スーパーファミコンアワーのために特別に制作された面クリア型のアクションゲーム。楽しい演出やキュートなグラフィックに注目。

●スペシャル ティー ショット

4本オンエアされるオリジナルゲームのうちの1本。SFC『カービィボウル』の前身にあたる幻のソフト。『カービィ〜』のプロトタイプだけに、こちらもかなりハマることができそうだぞ。

↓サテラビューユーザーしか味わうことのできない優越感。貴重なゲームをじっくりと腰をすえてプレイ！

●ゲーム虎の超大穴97秋

音声連動番組で、各メーカーからゲストを迎え、ゲームの最新情報を中心に進行。11月16日（日）から11月19日（水）までが前編、11月20日（木）から11月22日（土）までが後編。時間は19時から20時まで。

CD LD VIDEO & BOOK

がんばれゴエモン 〜ネオ桃山幕府のおどり〜 オリジナル・ゲーム・サントラ

コナミ（キングレコード）
発売中／2243円（込）

CD

N64版『ゴエモン』のサントラ。ボーナストラックの「おれはインパクト」ダンスミックスバージョンは必聴の名曲！

Memories／藤崎詩織

コナミ（キングレコード）
11月6日発売／3059円（込）

CD

待望のセカンドアルバムには大江千里、種ともこ、村下孝蔵など豪華作家陣も参加！初回プレスには特典もつくのだ

カービィのきらきらきっず Original CD Master

徳間ジャパンコミュニケーションズ
10月22日発売／2548円（込）

CD

GB『カービィのきらきらきっず』のオリジナルサウンドをCD用にリアレンジ&パワーアップ！ファンなら即ゲット

GAME BOY GALLERY musics

徳間ジャパンコミュニケーションズ
10月22日発売／3568円（込）

CD

GBソフト『ゲームボーイギャラリー』の使用曲がCD2枚組で登場。オリジナルとフルアレンジバージョンが楽しめる

少女革命ウテナ L' Apocalypse : 3

キングレコード
10月22日発売／6600円（別）

LD

アニメにあるまじき奇妙な演出が魅力となっているTVシリーズのLD第3弾。第6話から第9話までの4話を収録！

レイアース 第2章

講談社・ポリグラム
発売中／6800円（別）

LD

新たな設定によるOVAの第2巻。光に続いて海、風も魔神を復活させるが、セフィーロの者たちの攻撃に苦戦する…

はみだし情報コーナー

藤崎詩織のセカンドアルバム『Memories』の発売を記念したTカード（都営地下鉄・営団地下鉄共通）が11月6日に発売されるぞ。価格は1000円（税込）で、限定2万枚となる。発売場所は都営地下鉄の各駅（押上駅、新宿駅を除く）、都営地下鉄定期券発売所。ファンとしては、このTカードは押さえておくべきアイテムだよね。問い合わせは03-5320-6076、東京都交通局の電車部営業課まで。

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークス中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望する賞品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしいことや一言コメントなどを明記のうえ、**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部12月号ジャーナルNEWS・プレゼント係**まで送ってください。ただし、記事の中に応募要綱があるものやあて先が書いてある場合は、そちらに従って送ってください。プレゼントの応募は賞品1点につきハガキ1枚が有効です。12月号のプレゼントの締め切りは、11月20日（木）必着となります。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された場合はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1〜2ヵ月かかる場合があります。プレゼントの当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。またジャーナルNEWS内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

10月号 読者プレゼント当選者発表

●実況ワールドサッカー3

岩手／井上和弘
千葉／鈴木俊之
神奈川／大平俊一
新潟／結城隼人
富山／才崎洋斗
岐阜／高橋和哉
大阪／福瀬裕敬
山口／山本純司
愛媛／高橋伸吾
福岡／波多江洋輔

●ゴールデンアイ

北海道／野口一真
栃木／古川智崇
埼玉／杉野本禎規
千葉／飯山一茂
新潟／植木大輔
岐阜／杉山大了
静岡／永岡克洋
愛知／三島悠揮
京都／古家昌孝
鹿児島／水流良昭

●川のぬし釣り3

福島／桑原雄一
千葉／鈴木智史
神奈川／網中琢也
長野／村山裕章
岐阜／栗田直
京都／上村明子
山口／藷井誓良
熊本／川部哲司
大分／佐藤康成
宮崎／飯森英隆

ファミマガ64読者プレゼント＆アンケート

計30本！

今号のプレゼント 各15名

①ぷよぷよSUN64……………46

②ゲームで発見!!たまごっち2…64

※ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです。

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、タイトル内の今号のプレゼントで欲しいものの番号（①～③）と、アンケートの答えを記入し、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは11月20日必着、発表は12月22日発売の2月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。

①小学校 ②中学校
③高等学校 ④大学
⑤専門学校 ⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。

①男 ②女

5 ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を、次の項目から選んで番号を書いてください（機種は問いません）。

①1～5本 ②6～10本
③11～20本 ④21～29本
⑤30本以上 ⑥ほとんど買わない

14 今後、ファミマガ64でもっと増やしてほしい記事を次から選んで、番号を書いてください。

01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 ファミマガ64NEWSのような、最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、ファミマガ64で減らしてほしいと思う記事を、**14**の項目から選んで番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。

①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについてあてはまるものを、**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについてあてはまるものを、**16**の項目から選んで番号を書いてください。

19 アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右下に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について、評価してください。採点方法は、

（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い

の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック
- ●音楽・効果音　BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック
- ●お買い得度　ゲームの値段が、内容につり合っているかどうかをチェック
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

表1 今号の記事

NO.		NO.	
01	表紙 <任天堂 レア社 独占情報9連発!!>	15	『パワプロ5』開発者独占インタビュー
02	ディディーコングレーシング	16	実況ワールドサッカー3
03	バンジョー・カズーイ（仮称）	17	どすこい！ 64部屋（64大相撲）
04	コンカーズクエスト（仮称）	18	今月のGBフラッシュ
05	ゼルダの伝説（仮称）	19	トランセル種市のポケモンリーグ
06	ヨッシーストーリー	20	ファミマガ64 ランキングBOX
07	F－ZERO64（仮称）	21	RGBマニアック
08	ポケットモンスター金・銀	22	ジャーナルNEWS <N64最新メーカーレポート>
09	NINTENDO HEAD LINE	23	バンダイ
10	エルテイル（仮称）	24	コナミ
11	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	25	イマジニア
		26	アトラス
		27	コトブキシステム
12	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	28	アスキー
		29	ビック東海／ハドソン
13	ファミスタ64	30	超ウルトラ技
14	ぷよぷよSUN64	31	新作ゲームカレンダー

表2 雑誌名

NO.		NO.	
01	電撃NINTENDO64	20	月刊ファミ通Bros.
02	The 64DREAM	21	LOGIN
03	Play Station Magazine	22	マイコンBASICマガジン
04	ファミ通PS	23	コンプティーク
05	電撃Play Station	24	電撃王
06	HYPERプレイステーション	25	ゲーメスト
07	THE PLAY STATION	26	コミックボンボン
08	SATURN FAN	27	コロコロコミック
09	セガサターンマガジン	28	少年ガンガン
10	グレートサターンZ	29	週刊少年サンデー
11	月刊TECH SATURN	30	週刊少年ジャンプ
12	電撃SEGA EX	31	週刊少年チャンピオン
13	HYPER SATURN	32	週刊少年マガジン
14	ファミ通サターン	33	月刊少年エース
15	週刊ファミ通	34	Virtual IDOL
16	TV Gamer	35	電撃G's エンジン
17	ゲームウォーカー	36	Pretty Fan
18	じゅげむ	37	その他
19	Vジャンプ		

表3 機種名

NO.		NO.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	11	ゲームギア／キッズギア
		12	プレイステーション
02	スーパーファミコン	13	3DO
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
04	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
05	ニンテンドウ64	16	PC9801／9821シリーズ
06	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
07	PC－FX	18	マッキントッシュ
08	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
09	スーパー32X	20	その他
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	何も持っていない
		22	特に買いたくない

記入上の注意

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除いて、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表3、および98ページからの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例

1 4 □ 18

○良い例

1 4 1 8

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便ハガキ

東京都港区東新橋1－1－16
(株)徳間書店/インターメディア・カンパニー
ファミマガ64編集部　行

12月号のプレゼントで欲しいもの　（　　ばん）

□□□-□□
住所

（ふりがな）
氏名

電話番号　（　　）

19 新作通信簿

ゲーム名	(顔)	♫	¥	(手)	!!!	★
N64：爆ボンバーマン						
G B：コナミGBコレクションVol.1						
G B：おやつクイズもぐもぐQ						
G B：ゲームボーイギャラリー2						
G B：ミニ4ボーイⅡ						
G B：あにまるぶりーだー						
G B：プリクラポケット 不完全女子高生マニュアル						
G B：ゲームで発見!!たまごっち2						

------------ キリトリ線 ------------

N64メーカー最新レポート

今月は8社8タイトルの最新情報をドカ〜ンとお届け

ボードゲームや対戦格闘、スポーツ、レースなどバラエティ豊かなラインナップで初公開ネタが続々登場!!

BANDAI バンダイ

マスとイベントの関係が見えてきた！

64で発見!! たまごっち
みんなでたまごっちワールド

N64	12月上旬発売予定	ボードゲーム
	予価6800円	コントローラパック（1）

ラブリー＆ポップなオープニングを公開！

「デモはポリゴンたまごっち？」なんて心配は無用。イラストの雰囲気そのまんまのビジュアルで、たまごっちとばんぞー博士の出会いが描かれることが判明したぞ。

⬆博士の手で「大型たまごっちＨＯＵＳＥ」が発明され、そこで宇宙人＝たまごっちを育てることに

⬇博士は自分の研究所に宇宙人（？）を連れて帰る

⬅➡墜落してきた謎のＵＦＯがばんぞー博士の後頭部に激突！

マスの絵柄の内容が少〜しだけ判明！

ごく一部だが、マスの効果が明確になった。まずパープル地に星型のカード状のマスでは、何らかの効果をもたらすカードを入手できる。＋記号状のマスは育成関連で、お世話アイコンを選択可能。

それぞれのマスには意味があるのだ！

⬇＋記号状のマスに止まったら育成コマンドアイコンが出現。どれを選択する？

⬆カードが２枚出現したぞ。どうやらカードが手に入るマスだったようだ

⬇携帯型たまごっちの形をしているのがコマ。その真下にあるのがマスである

イベントの一例を紹介

今回入手した画面写真によるとばんぞー博士のお店やスロットマシンなどの存在が明らかにされている。お店での買い物は育成に役立ち、その他のマスにもさまざまなイベントが用意されている。何が起きるか分からない「ホラーマス」というものもあるぞ。

なみのりミカチュー!?

⬆「ホラーマス」の3つの扉のうち1つを選択。ウンチを流せる扉だ

⬇「お世話ポイント」を賭けてスロットに挑む。そろえば変身パワーが倍増！

⬆「ばんぞーSHOPマス」では「お世話エネルギー」と引き換えで買い物可能

空間の具体的な使い方が見えてきた！

G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream～

KONAMI

コナミ

N64	発売日未定	格闘アクション
		未定
		コントローラパック（未定）
	価格未定	振動パック対応
		未定

フィールドを利用した攻撃の数々を公開！

フィールド内の障害物を攻撃に利用できるこの格闘。ついに、その具体的な使い方が見えてきた！以下の写真では、相手を岩の上に組み伏せたり、鉄柵にぶつけている様子が確認できる。つまり、置かれた物体だけでなく、空間内の障害物なら何でも利用できるというわけだ。さらに、障害物は攻撃だけでなく、防御にも利用できることが判明。技のバリエーションはかなり豊富になりそうだぞ！

⇧このように、障害物を利用した組み技が可能

⇨手すりに相手をぶつけて、ガンガン攻撃！ 向こう側に落とせそうだが…?!

予想もつかない攻撃が可能に!!

⇧カベを利用したこんな技も！

⇩フィールドによって利用できる物もさまざまに変化！

キミならどう戦う?!

⇧追いつめても、追いつめられても気が抜けない！ 障害物の利用で闘いの展開は無限か?!

⇦⇧タイヤを背にして倒れれば、クッションになってダメージを軽減できるぞ！

オリジナルキャラで戦えることが判明！

この格闘には、プレイヤー自身がキャラの性別や髪形、顔つき、体形などを、かなり細かく設定できるキャラ作成モードがあることが判明。さらに驚くべきことに、作成したキャラに技を覚えさせてパワーアップしていくこともできるらしい。まさに"オリジナル"のキャラを作成できるのだ！

鍛えるのだ!!

⇧技はＣＰＵキャラとの対決で手に入れるのだ！

こんなのもアリ！

⇦⇧作成の自由度はかなり高い。服装も豊富に用意されているので、格闘選手から女子高生（?!）まで作れちゃうぞ

究極の決め技"スペシャル技"を公開！

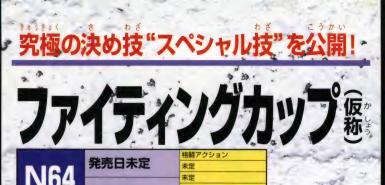
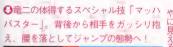
ファイティングカップ（仮称）

N64	発売日未定	格闘アクション
		未定
		未定
	価格未定	振動パック対応

IMAGINEER

イマジニア

スペシャル技で高ポイントが狙える

相手を倒す決め技によって、獲得できるポイントが異なるのが、このゲームの特徴の一つ。規定ポイントを先取するためには、もっとも高ポイントを獲得できる決め技「スペシャル技」を狙う必要がある。今回は、そのスペシャル技を、3人のキャラについて公開！ "相手をリングに沈めるってのはこういうことだぜ"と言わんばかりの、ド派手な技のお披露目だ！

⇧スペシャル技で相手をノックダウンすれば、一気に4ポイント獲得！ 究極の決め技なのだ！

竜二

⇨日本出身のファイター。ただの熱血坊やに見えるが、実力を持つ格闘家だ

⇩竜二の体得するスペシャル技「マッハバスター」。背後から相手をガッシリ抱え、腰を落としてジャンプの態勢へ！

マッハバスター

⇔宙に舞い上がって空中で反転、落下し、相手を地面に叩きつける！

後頭部砕き!!

レオン

⇨クールでキザなスペイン出身格闘家。日系人のようだぞ

プラズマヒールブレイク

⇧レオンは、まず体をひねってジャンプ

⇧ジャンプしながら足を一気に振り上げる！ 完全に振り上がれば、相手を葬る一撃の準備は完了だ

⇨次の瞬間、落下とともに足を相手の頭上に振り下ろす！

究極のカカト!

メイリン

⇨かわいい顔からは想像もできない技を持つ中国娘だ

空中連続蹴りでフィニッシュ!!

⇩メイリンのスペシャル技は、怒濤の連続技。素早いワンツーパンチから下段蹴りへ

四川満貫

⇧間髪入れず、嵐のような連続キックを繰り出して、相手をボコボコに蹴りまくる！

⇔マシンガンのような蹴りに続いてハイキックを決めたのち、止めとなる一撃必殺の蹴りが飛ぶ!!

カッ飛びトリック（技）の詳細が判明

スノボキッズ

N64	12月発売予定	スポーツ
	予価6800円	コントローラーパック（1） 振動パック対応

ATLUS

アトラス

華麗にボードをつかむグラブアクション

アトラスのN64参入第1弾となる「スノボキッズ」。コース内に設けられたジャンプ台では、クールなトリック（技）を決めることができる。ジャンプ中に自分のボードを手でつかんでアピールするトリック「グラブアクション」は全部で4種類。ジャンプ中に、Cボタンユニットを押すことで使うことができるぞ。実際にはボードをつかんだまま、着地ギリギリまで放さないのが実力者の証！

テイルグラブ

ディップグラブ

インディ

メランコリー

4種類のカッコイイグラブアクション

ディップグラブ	体が前かがみになり、ボードの先端をつかんで見せる技
テイルグラブ	ボードの後ろの先端をつかむ技。体重は後ろにかかる
インディ	ボードの右側をつかむ技。左足が前なら、体は"く"の字に
メランコリー	ボードの左側をつかむ技。左足が前なら体がエビぞり状態

ワイルドに宙を舞う回転トリック

グラブアクションだけがトリックじゃないぞ！　ジャンプするときに、3Dスティックの倒した方向によって、キッズたちは空中で回転するのだ。縦回転、横回転、斜め回転、とバラエティに富んだ回転が可能になっているぞ。

↓横の回転は、プレイヤーの体がヘリコプターのように回っていく

横回転

縦回転

↑前に回転をして頭が真っ逆さまに

組み合わせてキメるオリジナルトリック

このグラブアクションと、回転トリックを組み合わせることで、さらに高度なトリックを決めることができる。組み合わせはプレイヤーしだいなので、いろいろなトリックを試してみよう！

↓華麗なトリックを、とくとご覧あれ!!

2つを組み合わせると

インディー

横回転

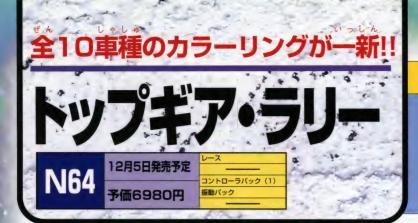
お金を貯めてボードを購入

レース中に見事なトリックを決めると、そのトリックのポイントがお金として換算される。プレイヤーの所持金となるのだ。お金を貯めると、ボードショップで1ランク上のボードに買い替えることができるぞ。お金はコース内に落ちているコインを拾ったり、レース順位の賞金などでも稼ぐことができるのだ。

↑バッチリ決まったので高得点だったぞ！

全10車種のカラーリングが一新!!

トップギア・ラリー

N64	12月5日発売予定	レース
	予価6980円	コントローラパック（1）
		振動パック

KOTOBUKI SYSTEM (KEMCO)

コトブキシステム（ケムコ）

ゲームを進めてニューマシンを入手

世界の名車が登場!!

全10台のマシンは、プレイヤーのライバルカーとしても登場してくる!!

今まで、選択できるマシンは9台と解説してきたが、ここに来て新たな車種が加わり、全10台のマシンが選択できることが判明。さらに、登場するマシンは、すべて実在するマシンをモデルにしたもの。性能だけでなく、カラーリングも本物そっくりのデザインだ。

登場するラリーカーは実在のマシンがモデルになっている

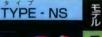
全10台のトップラリーマシン!!

TYPE - LD　モデル　ランチア デルタ

現在のラリーカーのベースを築いたと言っても過言でない名車がモデルになっている

TYPE - PJ　モデル　パジェロ

ミッドシップエンジンを搭載し、今年のダ・カールラリーで優勝したマシンがモデル

TYPE - NS　モデル　スカイラインGT・R

峠の走り屋さん御用達のマシンをモデルにして、ラリーカーとしてチューンナップ

TYPE - ES　モデル　フォード エスコート

現在、ラリーの世界選手権で活躍中のラリーカーが、モデルとなっている

TYPE - CE　モデル　セリカGT・FOUR

モデルとなるマシンは90年代前半に圧倒的なパワーで活躍したラリーカーの名車

TYPE - IP　モデル　インプレッサ

昨年の世界ラリー選手権で総合優勝を果たしたラリーカーがモデルとなっている

TYPE - TR　モデル　フォード ピックアップ

トラックをモデルにしたちょっと異色なマシン。パワーで勝負をかけるか!?

TYPE - PS　モデル　ポルシェ

ドイツが世界に誇る名車がモデル。ラリーカーとしては、ちょっと運転しづらいかも!?

TYPE - SP　モデル　スープラ

ロードレースで活躍中のマシンをモデルに、ラリー用にチューンナップしたマシン

TYPE - MN　モデル　ミニクーパー

モデルになっているのは、かつて低速のモンテカルロラリーで無敵を誇ったマシン

オリジナルのカラーリングコンテストただ今企画中!!

ソフト内蔵の「ペイントショップ」モードを利用すると、登場マシンのカラーリングを自由に変更できる。そこで、ケムコとFM64との共同企画として、オリジナルカラーリングコンテストを現在企画中。豪華景品を用意する予定なので、今のうちからカッコよくて派手なデザインを考えておくのもいいかも。

世界に1台のマシン

斬新な発想と奇抜なアイデアを求む

ボディ全体をペイントすることができる

完成間近のサンプル版を体験！

エアロゲイジ

ASCII

アスキー

N64	12月発売予定	レース
		未定
	価格未定	コントローラパック（1）
		――
		未定

気になるモードは全部で4種類

収録されるモードは、全4戦を戦い獲得ポイントを競う「グランプリ」、1戦だけのレース「ワンマッチ」、最速タイムを競う「タイムアタック」、友達との対戦が楽しめる「VS」の4つ。コントローラパックでタイムやゴーストカーの記録を残しておけるぞ。

選べるマシンは5台。頑丈なもの、スピードがあるものなどさまざま

別々の視点での2人プレイも可能。各マシンには耐久力が設定されている

完成した4コースの見所をチェック！

現段階のサンプルロムで確認できたコースは4種類。いずれのコースもチューブ+通常のコースという形になっている。ここでは4コースのなかからこのゲームの特徴をあらわしたポイントをピックアップしてみよう。

バンク

コース上にある、傾斜の強いポイントで、赤い矢印マークが描かれている。この部分に乗っても特殊な効果はないが、傾いたときの視点は一見の価値あり！

視点変更すれば傾き度はさらにアップ！

激しいアップダウン

空中を飛んでいる車体だけに、コースも平らな部分だけでなく、激しいアップダウンがある。ここで紹介しているように、連続で上下動するポイントもあるのだ。

ここで急激に上昇！3Dスティックの動きも激しくなる

そして再び下へ。ぶつかるとダメージになってしまう

まずは橋げたのようなゲートの下をくぐる。矢印で指示されるのでわかりやすい

S字クランク

コースによっては細い路地のようなコーナーをクリアしなければならない場所も！こんな所ではスピードを上げつつコーナーを曲がれるドリフトが有効だ。

ドリフトで抜けろ！

ドリフトはタイミングが命。失敗するとかえってスピードダウンしてしまう

『エアロゲイジ』だけの醍醐味チューブコース

チューブコースは、上下左右、どこでも走れてしまうコースだ。視点もめまぐるしく変化するぞ。

エイリアンたちの格闘をキャッチ！

スペース・ダイナマイツ

ビック東海

N64	12月発売予定	格闘アクション
		内部バックアップ（未定）
		未定
	価格未定	未定
		未定

強力な武器を携えた異星人たちの闘いだ！

ビック東海が放つN64ソフト第1弾は、宇宙を舞台に繰り広げられる格闘アクションだ。登場するキャラクタは、地球人もいるものの、ほとんどが他の惑星の異星人たち。すべてのキャラがそれぞれに特徴のある武器を携えており、それを利用した、強力な技を駆使して闘っていくことになるぞ。

⬆武器でガシガシ攻撃していく

異形のキャラを目撃！

闘いに参加する異星人たちは異星人だけに（?!）、その姿は地球人とは似ても似つかない。今回はそんな彼らの姿をキャッチしたので公開しよう。画面写真内の闘いに見られるように、彼らは武器の他にも、それぞれに特殊な能力を持っている可能性が高い。その能力と武器の合体技なんてのもあるかもしれないぞ?!

⬆彼らの持つパワーは、姿からは判断できないぞ！

⬆光り輝く体を持つエネルギー生命体だ！

⬆これは単なる武器による攻撃なのか?!

⬇なぜか背中に日本刀を隠し持つ、まったく謎の異星人！

⬆強烈な炎を吐いて相手を吹き飛ばしている?! 彼らの持つ特殊能力は侮れない

ハドソンの対戦モノが姿を現した！

ラストレジオンUX（仮称）

ハドソン

N64	'98年2月発売予定	アクション
		内部バックアップ（未定）
		未定
	価格未定	振動パック対応
		未定

ロボットを操縦して1対1で戦っていく！

ゲーム内容は、1対1のロボットで戦闘していく、対戦型のアクションと判明。一定範囲のフィールド上で、バズーカやサーベルなどの武器で相手を攻撃していくのだ。また、攻撃手段には武器以外に、超必殺技も用意されている。

⬆戦闘フィールド内に身を隠して、相手に奇襲攻撃を加える、といった戦略要素もある

⬇遠くから狙い撃つもよし、接近してたたくもよし！

銃器やサーベルなど、多数の武器が存在！

⬆フィールドの地形もいろいろあるぞ

ロボットと武器を選択

戦闘に入る前には、操縦するロボットはもちろんのこと、ロボットに装備する武器も選択することができる。ロボットの基本能力に合わせて、遠距離戦闘型や近距離戦闘型など、プレイヤー自らコーディネイトできるのだ。

⬇武器には重さや大きさなどが設定されており、ロボットの基本能力に影響を与える

超ウルトラ技
CHO ULTRA TECHNIC

バトルモードで選ぶステージが増加する『爆ボンバーマン』のウル技が大爆発!!

バトルステージ増加

ニンテンドウ64
爆ボンバーマン
神奈川県／鈴木亮太クン

あらかじめ、ハドソンから発売されているジョイカード64を本体に接続しておく。そして、タイトル画面になったら、ジョイカード64のスロースイッチをHuポジションに合わせて5秒間待とう。成功すると効果音が鳴り、バトルモードのステージが4種類増えて、計10種類になる。増えたステージについては、下の写真で解説しているぞ。

⇧タイトル画面でスロースイッチをHuポジションに合わせる

⇩5秒間待つと効果音がするので、そのあとバトルモードを選択しよう

⇧通常の6ステージに、新たに4ステージが加わっているぞ

ツルツルガラス
床が一面ガラス張りで、移動中に急に止まれなくなるステージだ

ブリザードバトル
バトル中にときどき起こる吹雪のため、キャラが動かしにくくなる

かいぞくせん
まるで船に乗っているかのように床がユラユラ揺れるステージだ

みずのせせらぎ
ステージの床を流れる水により、キャラと爆弾が流されてしまう

技彦のMiniサポート

隠しステージの仕掛け

ここでは、難しい仕掛けがある2つのステージの攻略法を紹介しましょう。「みずのせせらぎ」の床を流れる水の向きは、ステージ中央にいるキャラの向きと同じなので、このキャラに注目すればバトルを有利に進められます。また、「ブリザードバトル」では爆弾が雪に埋もれて見えにくくなります。自キャラの周辺をしっかり確認して、ミスのないプレイをしましょう。

⇧「みずのせせらぎ」では画面中央のキャラに注目しましょう

⇧「ブリザードバトル」では雪で爆弾が見えにくくなります

銀 ニンテンドウ64

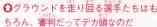
デカ頭で試合開始

実況ワールドサッカー3
愛知県／水野秀紀クン

ゲーム中に登場する人物が、みんなデカ頭になってしまう愉快なウル技を紹介しよう。

タイトル画面でCボタンユニットを使い、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に入力したあと、Zトリガーとスタートを同時に押す。このとき「ビッグチャンス」という声がしたらコマンド入力は成功だ。このあとどのモードでもいいからゲームを始めると、フィールドの選手や審判たちの頭が大きくなった状態で、試合を始めることができる。姿はずいぶん変わるが、いつもと同じように選手を操作できるぞ。

タイトル画面でCボタンユニットを使い、上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、と入力したあと、Zトリガーとスタートを同時に押す

↓なんと全員がデカ頭になって試合開始。グラウンドは大爆笑だ

↑グラウンドを走り回る選手たちはもちろん、審判だってデカ頭なのだ

↑メンバーチェンジのときは、ズームアップ画面でさらに大きくなる

銅 ニンテンドウ64

オールスターチーム登場

実況ワールドサッカー3
徳島県／大道公彦クン

タイトル画面で十字キーを使い、上、Lトリガー、上、Lトリガー、下、Lトリガー、下、Lトリガー、左、Rトリガー、右、Rトリガー、左、Rトリガー、右、Rトリガー、B、A、と入力したあと、Zトリガーとスタートを同時に押す。入力に成功すると「ブラボー」と声がするので、このあとオープンゲームかP.K.戦を選ぼう。すると、新たに6つの地域のオールスターチームが選べるぞ。

↓ここでコマンド入力。長いコマンドだが、ゆっくり確実に入力しよう

↑「ブラボー」と聞こえたら、オープンゲームかP.K.戦で試合開始

↓オールスターチーム登場。しかし、アジアスターズはちょっと弱め？

銀 ニンテンドウ64

不思議な監視塔

ゴールデンアイ 007
神奈川県／大平俊一クン

難易度はどれでもいいから、ミッション1-1「ダム」を選んでゲームを始める。そして、ダムの上の監視塔まで進んで扉を開けたら、扉が閉まってきたときに自分がちょうどはさまる位置に立つ。そのあと右側の扉の方を向き、扉が閉まってくるのを待とう。この状態で扉が閉まると、自分が扉に吸い込まれて監視塔から出られなくなってしまうのだ。また、この状態で監視塔の中に向き直ると、監視塔の1階が消えていて、湖や2階を見渡せるぞ。駆けつけてきた敵が監視塔の扉を開ければ、再び自由に動けるようになる。

↑選択するミッションは一番最初の「ダム」。難易度はどれでもOKだ

↓まずダムの上の監視塔までたどり着く。途中の任務は無視してもかまわない

1階はどこへ!?

↑監視塔の扉を開けたら、自分の体が扉にはさまる位置まで少し前進

↓その位置で、扉が正面に見えるように右へ向き直る

↑扉が閉まると体が動かない。それに、湖が見えるようになった

↓監視塔に向き直ると、あれれ？2階だけが宙に浮いているぞ

みんなの伝言板

実況パワフルプロ野球4 『パワプロ4』はおもしろい。ただ、サクセスにはほろ苦い想い出が…（京都府／辻健一朗さん・20歳）。**ゲームで発見!! たまごっち** 本物のたまごっちは入手困難なので、家族でゲームボーイ版を遊んで盛り上がっています。でもやっぱり死んだときはかわいそう（山口県／西川かずえさん・33歳）。**桃太郎電鉄HAPPY** 夢の中で巨大なキングボンビーが現れてとても怖かった…（群馬県／福嶋洋子さん・27歳）。

銀 ゲームボーイ
特別な効果をもつ名前
ミニ4ボーイII
東京都／石岡一哉クン

主人公やマシンに特定の名前をつけてゲームを始めると、いろいろな効果が現れる。そんな名前を一挙に4つ紹介するぞ。

開発者のコメント

自分の名前を「かいはつしゃ」と入力すると、開発者メッセージの画面が出る。十字ボタンの上下で名前を選び、Ⓐを押してメッセージを読んでみよう。

ゲームを始めて、自分の名前を「かいはつしゃ」と入力すると…

このゲームの開発者からのメッセージを読むことができるのだ

メッセージの中にはゲームの秘密も書かれていたりするぞ

所持金&ポイント増加

自分のマシンの名前に「ゴールド」、または「ポイント」と入力すると、それぞれ所持金やポイントが増加した状態で、ゲームを始めることができる。

最初からこれだけのお金があれば、パーツを自由に買えるね

このポイントを使って、自分のマシンをパワーアップだ

サウンドテスト

自分の名前を「サウンド」にしてゲームを始めると、ゲーム中のBGMやSEを聴けるサウンドテストモードになるぞ

このモードならお気に入りのBGMをいつでも鑑賞できる

銅 ニンテンドウ64
みやげ屋さん登場
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
東京都／村山鷹彦クン

まず、えらやっちゃ村からコンピラ神社へ通じる扉のある場所へ行く。ここには3つ続いた鳥居があるが、このうち扉に一番近い鳥居のところでA、BとCボタンユニットの上下左右をすべて同時に押してみよう。すると、鳥居の下にねこおとこというキャラが現れるぞ。このキャラに話しかけると、ふつうの店では売っていない3種類のみやげを買うことができるのだ。なお、ねこおとこから買ったみやげは、大江戸はぐれ町にあるゴエモンの家に飾られる。

A、B、Cボタンユニットの上、下、左、右をすべて同時に押す

えらやっちゃ村の3つ続いた鳥居のところへ行き、左のコマンドを入力しよう

成功すると、ねこおとこが出現してみやげを売ってくれるのだ

買ったみやげは、大江戸はぐれ町にあるゴエモンの家に送られている

銅 ニンテンドウ64
おばあさんからアイテムゲット
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
岡山県／田中慎一クン

ざぜん町にいるおばあさんからアイテムをもらうウル技だ。まず、ミラクルアイテムを3つ集め、ざぜん町にいるベンケイに会う。そのあと、まんなか池の手前の家にいるおばあさんに話しかけよう。そして、まんなか池にいるキハチに会ってから、再びこのおばあさんに話しかけると、シャケにぎりをもらえるぞ。また、ミラクルアイテムを3つ集めるまえにもこのおばあさんに話しかけていると、シャケにぎりのほかに、金のカブトと金のヨロイももらえる。

キハチに会いに行くイベントのまえに、このおばあさんと話をする

おばあさんと話をしたら、まんなか池にいるキハチに会いに行こう

再びおばあさんに会いに行くと、シャケにぎりなどのアイテムをもらうことができるのだ

次号のファミマガ64は、11月21日(金曜)発売です。

銀 ニンテンドウ64
山の上からダイビング
がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜
岡山県／佐野祐介クン

まず、イヨの茶店へ行き、キャラをサスケにチェンジする。茶店の横に2本の木が見える場所があるので、そこからサスケの飛行の術を使って、2本の木がある場所へ向かって飛んでいこう。そこへ渡ったあと、右の方へ向かって進んでいくと山がある。この山をどんどん登っていくと途中で山がなくなり、そこから先へ進むとキャラが空を落下していくのだ。なお、この状態はしばらくすると元に戻るが、穴に落ちたときと同じくらいのダメージを受けてしまう。

イヨの茶店の横からサスケの飛行の術で飛んでいく

向こう側へ渡ることができたら、右の方へ進んでいこう

なんと途中で山がなくなっている

そして、山からダイビング。どんどん空を落ちて行くが、途中で元に戻る

銅 ゲームボーイ
スタッグスフィンクス登場
スーパービーダマン ファイティングフェニックス
静岡県／望月伸悟クン

マイビーのボディのタイプを、キャラバンモードのライバルであるサラーの愛機、スタッグスフィンクスにできるぞ。タイトル画面でセレクトを7回、Ⓑを7回、十字ボタンの右を7回、スタートの順に押し、ゲームを始めよう。このあとJBA研究所へ行くと、ドクター多摩野に「サラービー」をもらうことができるぞ。この「サラービー」を持っている状態でマイビーエディットをすると、ボディのタイプにスタッグスフィンクスを選択できるのだ。

タイトル画面で左のコマンドを入力

セレクトを7回、Ⓑを7回、十字ボタンの右を7回、スタートの順に押す

JBA研究所へ行くと「サラービー」をもらえるぞ

「サラービー」があると、マイビーをスタッグスフィンクスにできる

銅 ゲームボーイ
石像で「なみのり」!?
ポケットモンスター
長野県／本山裕クン

まず、セキチクシティのサファリゾーンへ行き、秘伝マシン03を手に入れる。次に、この秘伝マシン03を起動して水タイプのポケモンに「なみのり」の技を覚えさせておく。そしてセキチクシティジムのリーダー、キョウを倒してピンクバッジを手に入れ、戦闘以外でもポケモンが「なみのり」を使えるようになればウル技の準備は完了だ。

このあと、ハナダジムや四天王ワタルの部屋など屋内に石像が置いてある場所へ行き、台座の手前で「なみのり」を使ってみよう。すると、なぜかポケモンが石像の上で泳ぎ出すぞ。

サファリゾーンの奥にあるトレジャーハウスまで行けば入手できる

四天王ワタルの部屋なら石像がいっぱい。まず石像の台座の部分に立ち…

ここはポケモンリーグ入口。野外の石像ではウル技を試せないので中へ進む

メニュー画面から「なみのり」を使えるポケモンを選んで技を使う

水辺以外では使えないはずの「なみのり」が、ここでは効果を発揮

なんとカイリューが石像の上で気持ちよく泳ぎ始めてしまったぞ!?

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

木コイン

ボンバーマン鑑賞

ニンテンドウ64

爆ボンバーマン

広島県／井上泰久クン

まず、モード選択画面でカスタムボンバーを選択しよう。そして、カスタム画面でZトリガーかRトリガーを押すと、画面に表示されたボンバーマンを回転させられるぞ。なお、このウル技はアイテムを装備したボンバーマンでも可能だ。

⬇まず、このモード選択画面でカスタムボンバーを選択する

⬆カスタム画面になったら、ZトリガーかRトリガーを押そう

⬇すると、ボンバーマンを回転させて背中を見たりできるのだ

⬆アイテムを装備したボンバーマンも鑑賞できるぞ

パスワード画面で遊ぶ

ゲームボーイ

おやつクイズもぐもぐQ

北海道／星野雄太クン

パスワード画面の猫が転んだあと、追いかけてきた犬を見て驚いているときにⒶを押してみよう。すると、猫がいつもより高く跳び上がり、犬の背中に乗ってしまうぞ。いつも追いかけられている猫の逆襲かな？

⬆たまにはボクだって、カッコいいところを見せるニャ

強力飛行の術

ニンテンドウ64

がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

神奈川県／服部つかさクン

壁が目前にある状態のとき、3Dスティックを壁のほうへ倒しながらサスケの飛行の術を使ってみよう。すると、通常の飛行の術よりも高い位置まで飛んでいくことができるのだ。

⬇通常よりも高い位置まで飛ぶことができるのだ

⬆3Dスティックを壁のほうへ倒して術を使うと…

コマ送りでプレイ

ゲームボーイ

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

東京都／杉勝利クン

試合中にスタートを押してポーズをかけたら、セレクトを押してみよう。すると、ボタンを押すたびに画面がコマ送りのように動くのだ。ポーズを解除すれば普通の状態に戻るぞ。

⬇コマ送りしたいところでポーズをかければ…

⬆決定的瞬間をじっくりと鑑賞することができるのだ

お星様のアドバイス

ゲームボーイ

川のぬし釣り3

東京都／森祐作クン

タイトル画面で「ぬしつり」か「うおっち」のどちらかのモードを選び、ファイル選択画面を表示させる。ここでⒷを押してタイトル画面に戻ると、背景に表示されていたルアーが毛針に変わっている。

⬇いつもの青いルアーの背景が、黄色い毛針に変わった

⬆この画面で、ファイルを選ばずにⒷを押そう

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ～ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・商品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

↓うら

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↓おもて

50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

FAXの場合は24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

'97年秋版
絶賛
発売中
超絶
だい ぎ りん
大技林
ウル技 11084技
超絶
大技林
'97年秋版
ニンテンドウ64
スーパーファミコン
ゲームカタログ 6839本
990円

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

10月21日 スーパーファミマガ64DD TIM 9800円 7777
発売日 タイトル メーカー 価格 アンケート番号

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトル前に[13色]とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のもの、[64DD]とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。●タイトル右側にある4ケタの番号はP.82のアンケートに対応しています。

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
発売日未定	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0050
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0051
	ウルトラドンキーコング(仮称)	任天堂	未定	0052
	F-ZERO64(仮称)	任天堂	未定	0053
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	未定	0054
	クリエイター(仮称)	任天堂	未定	0055
	ゴルフ(仮称)	任天堂	未定	0056
	コンカーズクエスト(仮称)	任天堂	未定	0057
	[64DD]シムコプター64(仮称)	任天堂	未定	0058
	ジャングル大帝(仮称)	任天堂	未定	0059
	[64DD]スーパーマリオ64 2(仮称)	任天堂	未定	0060
	[64DD]スーパーマリオRPG2(仮称)	任天堂	未定	0061
	[64DD]ゼルダの伝説64(仮称)	任天堂	未定	0062
	[64DD]パイロットウイングス64 2(仮称)	任天堂	未定	0063
	バギーブギー(仮称)	任天堂	未定	0064
	バンジョー・カズーイ(仮称)	任天堂	未定	0065
	ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	任天堂	未定	0066
	[64DD]ファイアーエムブレム64(仮称)	任天堂	未定	0067
	[64DD]ポケットモンスター64(仮称)	任天堂	未定	0068
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	未定	0069
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定	0070
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定	0071
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウエア(パック イン ソフト)	未定	0072
	フライトシミュレーター(仮称)	ビデオシステム	未定	0073
	レースゲーム(仮称)	ビデオシステム	未定	0074
	トニックトラブル(仮称)	UBIソフト	未定	0075

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
12月19日	爆球連発!! スーパービーダマン	ハドソン	4800円	1001
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	1002
	ああっ女神さまっ(仮称)	KSS	10800円	1003
	マジックボール	プランニングオフィスワダ(POW)	6800円	1004

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
10月31日	[13色]英検2級レベルの会話表現333	イマジニア	2480円	2001
	[13色]英検2級レベルの会話表現333スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2002
11月14日	[13色]パチスロキッズ(ハッピープライスシリーズ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2003
21日	[13色]コレクションポケット	ナグザット	3980円	2004
27日	[13色]悪魔城ドラキュラ~漆黒たる前奏曲~	コナミ	3980円	2005
28日	[13色]プリクラポケット2 彼氏改造大作戦	アトラス	3980円	2006
	[13色]Z会究極の英語構文285	イマジニア	2480円	2007
	[13色]Z会究極の英語構文285スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2008
	[13色]メダロット(カブトバージョン)	イマジニア	3980円	2009
	[13色]メダロット(クワガタバージョン)	イマジニア	3980円	2010
	[13色]トランプコレクションGB	ボトムアップ	3980円	2011
12月4日	[13色]がんばれゴエモン~黒船島の謎~	コナミ	3980円	2012
上旬	[13色]サンリオうらないパーティ	イマジニア	2980円	2013
11日	[13色]コナミGBコレクションVol.2	コナミ	3980円	2014
12日	[13色]ポケットボンバーマン	ハドソン	3980円	2015

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
10月24日	Jリーグイレブンビート1997	ハドソン	6980円	0001
30日	ぷよぷよSUN64	コンパイル	5980円	0002
11月14日	HEIWAパチンコワールド64	アムテックス/ショウエイシステム	7900円	0003
21日	プロ麻雀 極64	アテナ	6800円	0004
	ディディーコングレーシング	任天堂	6800円	0005
28日	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	6980円	0006
	森田将棋64	セタ	9800円	0007
	ワイルド チョッパーズ	セタ	6980円	0008
	ファミスタ64	ナムコ	6800円	0009
下旬	64大相撲	ボトムアップ	7980円	0010
12月5日	トップギア・ラリー	コトブキシステム(ケムコ)	6980円	0011
	デュアルヒーローズ	ハドソン	6980円	0012
上旬	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	バンダイ	6800円	0013
12日	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	6980円	0014
	ヨッシーストーリー	任天堂	6800円	0015
18日	ヘクセン	ゲームバンク	7800円	0016
	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	7800円	0017
12月19日	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ハドソン	5980円	0018
中旬	遥かなるオーガスタ MASTERS'98	T&Eソフト	未定	0019
未定	エアロゲイジ	アスキー	未定	0020
	スノボキッズ	アトラス	6800円	0021
	ゼルダの伝説(仮称)(ロム版)	任天堂	未定	0022
	スペース・ダイナマイツ	ビック東海	未定	0023
'98年1月4日	新日本プロレス闘魂炎導 ~Brave Spirits~	ハドソン	6980円	0024
未定	忍たま乱太郎1・2・3	カルチャーブレーン	6980円	0025
2月未定	ラストレジオンUX(仮称)	ハドソン	未定	0026
3月未定	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定	0027
	[64DD]シムシティ64(仮称)	任天堂	未定	0028
	[64DD]ポケットモンスター(仮称)	任天堂	未定	0029
	[64DD]MOTHER3(仮称)	任天堂	未定	0030
	[64DD]マリオペイント64(仮称)	任天堂	未定	0031
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	未定	0032
発売日未定	バーチャル・プロレスリング 64	アスミック	未定	0033
	エルテイル(仮称)	イマジニア	未定	0034
	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	未定	0035
	シムシティ2000(仮称)	イマジニア	未定	0036
	スノースピーダー	イマジニア	未定	0037
	超空間ナイター プロ野球キング2	イマジニア	未定	0038
	ファイティングカップ(仮称)	イマジニア	未定	0039
	走れぼくの馬(仮称)	カルチャーブレーン	6980円	0040
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	未定	0041
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム(ケムコ)	未定	0042
	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	コナミ	未定	0043
	NBA IN THE ZONE'98(仮称)	コナミ	未定	0044
	G.A.S.P!!~Fighters'NEXTream~	コナミ	未定	0045
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	コナミ	未定	0046
	実況パワフルプロ野球5(仮称)	コナミ	未定	0047
	ハイブリッドヘブン	コナミ	未定	0048
	レブ・リミット	セタ	未定	0049

ゲーム別さくいん

ぺもぺも

by うっちー

発売日	タイトル	メーカー	価格	No.
12月18日	[13色]カラムー町の大事件	スターフィッシュ	3800円	2016
19日	[13色]スタースイープ	アクセラ	3800円	2017
	[13色]ワリオランド2（仮称）	任天堂	未定	2018
未定	[13色]日刊べるとも倶楽部	アイマックス	4800円	2019
	[13色]超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター	バンプレスト	3800円	2020
	[13色]牧場物語GB	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	3980円	2021
'98年1月下旬	[13色]ネクタリスGB（仮称）	ハドソン	未定	2022
未定	[13色]キョロちゃんワールド（仮称）	トミー	未定	2023
2月未定	[13色]カンヅメモンスター	アイマックス	4980円	2024
	[13色]ポケットラブ2（仮称）	キッド	5800円	2025
発売日未定	[13色]シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2026
	[13色]麻雀伝説「兵」（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2027
	[13色]頭文字D外伝（仮称）	講談社	未定	2028
	[13色]コナミGBコレクションVol.3	コナミ	未定	2029
	[13色]コナミGBコレクションVol.4	コナミ	未定	2030
	[13色]ドンキーコングワールド	任天堂	未定	2031
	[13色]ポケットモンスター 金	任天堂	未定	2032
	[13色]ポケットモンスター 銀	任天堂	未定	2033

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	商品名	メーカー	価格
11月21日	ゲームボーイポケット クリアパープル	任天堂	6800円
12月中旬	ライトボーイポケット	ビック東海	2480円
'98年3月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

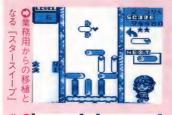
発売日	タイトル	メーカー	価格
	<スーパーファミコン>		
12月13日	スーパーテトリス2+ボンブリス 限定版	BPS	オープン価格
20日	スーパーテトリス2+ボンブリス	BPS	オープン価格
	<ゲームボーイ>		
11月21日	川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	3600円

次号予告!!

98年1月号の発売日は11月21日（金）

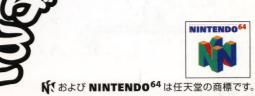
新年号となる次号はビッグタイトル2本が目玉！他誌を圧倒するボリュームの『ヨッシーストーリー』パーフェクトガイドに加え、見やすい・わかりやすい『ディディーコングレーシング』コース徹底攻略。先取り情報満載「スペースワールド'97」史上最大の作戦（仮）にも注目。パワーアップして帰ってくる裕木奈江さんのアクション（？）にご期待下さい。

はみだし早耳情報

●任天堂が、GBでアクションゲームの『ドンキーコングワールド』、『ワリオランド2（仮称）』を発表した。また、ゲームボーイポケットの新色「ゲームボーイポケット クリアパープル」を発表。「～クリアパープル」は電池の残量が分かるメモリランプ付。さらに極秘情報として、現在発売されているカラーゲームボーイポケットも、今後はメモリランプ付になるとのこと。
●スターフィッシュはGBで『カラムー町の大事件』を発売する。CMなどでおなじみのキャラクタたちが大暴れするアクションゲームだ。
●イマジニアはGBで『英検2級レベルの会話表現333』、『Z会究極の英語構文285』を発表した。2本とも絵馬などの特典付『～スペシャルエディション』が用意されている。なお、同社は学習研究社と提携し、今後GBで小学生向けの学習ソフトを発売する予定。
●キッドがGBでシミュレーションの『ポケットラブ2（仮称）』を発表した。前作で登場した7人のキャラクタのほかに3人が加わる。さらに、セリフの入ったCDを2枚同梱する予定。
●アクセラはGBのパズルゲーム『スタースイープ』を発表。通信対戦が可能だ。
●ココナッツがハッピープライスシリーズとしてGB用ソフト『パチスロキッズ』を発売する。
●バンプレストはGB用ソフト『超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター』を発表した。テレビ東京系列で10月より放映中の「超魔神英雄伝ワタル」に登場するモンスター「もんペット」を育てるシミュレーションゲームだ。

●業務用からの移植となる『スタースイープ』

●育成が楽しい『超魔神英雄伝ワタル～』

64大相撲

この秋
発売予定!!

超本格派3Dポリゴン!!

相撲ゲームでは初の3Dポリゴンを採用。大相撲ならではの迫力を余すことなく再現しました。登場する力士は個性派揃いの総勢46人。決まり手40種をはじめ、各種の必殺技も充実。防御の組み合わせにより、相手力士との駆け引きを存分に楽しめる超本格派です。手に汗握る「64大相撲」の醍醐味を、どうぞご堪能ください。

力士育てゲー「横綱サクセスモード」!!

前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で3年かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。取組の間、50以上のイベントと4つのミニゲームがあり、それによって成長値をUPさせる事ができます。横綱目指し、徹底的に鍛え上げてください。

ちゃんこでごっつあん

食べた具の数とその正確さによって成長値がUP。

FISHでごっつあん

釣った魚の数と重さによって成長値がUP。

ジャンプでごっつあん

トランポリンにうまく乗り長時間プレイするほど成長値がUP。

昼寝でごっつあん

牛や犬猫などをかわして長時間寝るほど成長値がUP。

最強伝説へ、待ったなし。

プレーヤー同士の対戦もOK!!

コントローラーパックを持ち寄れば、互いに鍛えた力士同士での対戦も、もちろん可能。勝てば、なんと相手力士の必殺技を1つ貰うことができます。強敵をどんどん撃破して、最強の力士を育て上げてください。

臨場感満点の場内アナウンス＆サウンド!! もちろん「振動パック」対応!!

本場所さながらに、呼び出しに四股名を呼びあげられての登場。行事の進行、気迫のこもった力士の声、さらに臨場感あふれるアナウンスがゲームをひときわ盛り上げます。また、CMでおなじみの「振動パック」対応。興奮のるつぼの中、きっとあなたもシビレます。

ステージセレクト画面

両国

名古屋

大阪

福岡

南極

砂漠

月面

土俵の種類も8種類!!

両国・大阪・名古屋・福岡・南極・砂漠・草原・月面とさまざまなシチュエーションでの対戦が可能。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも。

BOTTOM UP 株式会社ボトムアップ　〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F　TEL.03-3382-3611

1997 12月号
ファミマガ NINTENDO 64
平成9年12月1日発行
第13巻第12号(通巻273号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613

特別定価590円
本体562円

雑誌 17775—12 © TOKUMA SHOTEN CO.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1117775120594

1997 12月号

ファミマガ NINTENDO 64

巻頭特集 ディディーコングレーシング

究極攻略 実況パワフルプロ野球4

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

Tim